REGLES DE BASE

Mark Arsenault & Patrick sweeney
Création de l'ACTION! SYSTEM

Guilhem Arbaret & L'Action! Office Francais
Version Francaise

ACTION!
SYSTEM
TM

Règles de Base

Mark Arsenault & Patrick sweeney

Création de l'*Action! System*

Mark Arsenault, Patrick Sweeney & Ross Winn

Ecriture des Règles de Base de l'*Action! System*

Clint H. Jackson & Dan Norder

Autres contributions écrites

Ont également participé au développement : Margaret Arsenault, Justin Bacon, Stefano Bartoletti, Bill Beane, Christian Conkle, Jim Crocker, Adrienne Dandy, Albert Deschene, Sean Patrick Fannon, Bruce harlick, Clint H. Jackson, Spike Y. Jones, Steven Long, Christopher McGlothlin, M.Ed. Dan Norder, Marcus Pregent, Lou Prosperi, Mikko Rautalahti, Gareth-Michael Skarka, Tomas Skucas, Rob Stone, Chris Weibbe, Ross Winn.

Remerciements particuliers aux membres des groupes Action-System et Action-Design pour leurs suggestions, leur enthousiasme et leur soutien.

Version française

Guilhem Arbaret

Traduction

Guillaume Herlin, Francois Lalande, Christophe Mouchel, Fabrice Wiels

Corrections et relecture de l'édition française

Rafael

Réalisation de la maquette de l'édition française

Rejoignez le groupe de discussion de l'*Action! System*
pour avoir accès aux dernières nouvelles sur les produits Action ! System, aux téléchargements gratuits, et bien plus !
Pour des plus amples informations, visitez le site officiel de l'*Action! System* : http://www.action-system.com.
ou le site francais : http://www.hyperactif.fr.st

Action! System copyright 2001-2002 by Gold Rush Games. All rights reserved.

Action! System, Fast Action!, Action! Packed, Action! Ready, the Action! System logo and all associated marks are owned by Gold Rush Games and are used in accordance with the Action! System Temporary License, available at www.action-system.com

SOMMAIRE

Introduction 05
- Soyez prêts à l'action ! 05
- Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? 05
- De quoi ai-je besoin pour jouer ? 05
- Autres produits Action! System 05
- Licence de l'Action! System 05
- Comment marche l'Action! System ? 06
- Niveaux de campagnes 07

Attributs 08
- Groupe physique 08
  - Table de FOR 08
- Groupe mental 08
- Scores des attributs 08
  - Table de valeur des Attributs 08
- Limites aux scores des attributs 09
- Achat des attributs 09
- Création de nouveaux groupes 09

Attributs dérivés 10
- Description des attributs dérivés 10
  - Table de mouvement 11
- Création de nouveaux attributs dérivés 11

Traits 12
- A propos des traits 12
- Avantages 12
- Désavantages 12
- Inné ou acquis ? 12
- Achat des traits 13
- Création de nouveaux traits 13

Description des traits 14
- Avantages 14
- Désavantages 20
- Listes des traits 27

Compétences 28
- Groupes de compétences 28
- Niveaux de compétence 28
  - Table des niveaux de compétence 28
- Spécialités 28
- Types 29
- Achat des compétences 29
- Utilisation des compétences 29
  - Table de Difficulté 29
- Reussite et échecs automatiques 30
- Seuils de réussite 30
  - Table des seuils de réussite 30
- Quelles compétences utiliser ? 31
- Quel attribut utiliser ? 31
- Le jet de compétences (résumé) 31
- Utilisation inhabituelle des compétences 31
- Marge de réussite 32
- Duel de compétence 32
- Modificateurs eu jet de compétence 32
- Outils et Equipements 33
- Création de nouveaux groupes de compétences .. 33

Description des compétences 34
- Descriptions 34
- Listes des compétences 48

Points d'action 50
- Quand utiliser les points d'action 50
- Utilisation des points d'action 50
- Gagner des points d'action 51

Règles du jeu 52
- Les actions 52
- Actions possibles 52
- Combat 54
- Modificateurs de difficulté 55
  - Table des Modificateurs de DEF 55
  - Table des Modificateurs de combat 55
- Modificateurs d'action 56
  - Tables des modificateurs d'action 56
- Règle de combat : Tir automatique 56
- Règle de combat : Explosions 57
- Dégâts 57
- Blessures et effets des dégâts 58
- Guérison 59
- L'environnement 60
- Cartes & figurines 61
- Armure 61
  - Liste des armures 61
- Armes 62
  - Liste des armes 64
- Objets inanimés 66
  - Table de solidité des objets 66

Aventure 68
- Intrigue 68
- Scènes 69
- Une histoire interactive 69
- Derniers conseils au MJ 69

Création des personnages (résumé) 70

Expérience 73
- Points d'expérience 73
  - Table de distribution 73
  - Table des coûts de progression 73

Extensions & Variantes 05
- Règles optionnelle de richesse 74
  - Table optionnelle de richesse 74
- Localisation des dégats 75
  - Table de localisation aléatoire 75
  - Modificateurs des attaques visées 75
- Table de FOR Etendue 76
- Echelles 78
  - Table étendue de mouvement 75
- Règles optionnelles de linguistique 80
- Utilisation de dés différents (2d10, 1d20) 82
- Table Etendue des Modificateurs de Distance 83
- Listes de compétences optionnelles 84
  - Compétences de fantasy/médiévales ... 84
  - Compétences modernes 86
  - Compétences de science-fiction 88

Fiche de personnage 90

Soyez prêts à l'Action !

L'*Action! System* est un ensemble de règles de jeu de rôle. Il est aussi facile à apprendre qu'à jouer, et se montre suffisamment souple pour s'adapter à tous les joueurs et tous les genres.

Grâce à l'*Action! System*, vous pourrez revivre les histoires que vous avez pu lire dans des romans et des bandes dessinées, ou voir au cinéma et à la télévision. L'*Action! System* vous permet d'inventer des personnages aussi amusants et passionnants que ceux qui évoluent dans ces histoires. Nous pensons que le principal atout de l'*Action! System* est de vous permettre de créer des aventures totalement inédites, mais aucun style de jeu n'a été privilégié dans sa conception.

Grâce aux règles de l'*Action! System*, vous pouvez créer des personnages et jouer dans n'importe quel décor : vous pouvez être un honorable samouraï, un courageux mousquetaire, un super-héros, un as de la gâchette du Far West… vous n'êtes limités que par votre imagination.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

La plupart des gens connaissent les principes du jeu de rôle sans le savoir. Nous avons tous déjà participé à une histoire interactive sous une forme ou sous une autre. Enfants, nous jouions aux « Gendarmes et aux voleurs » et aux « Cow-boys et aux Indiens ». Il arrivait qu'un désaccord survienne sur la façon de jouer, mais la plupart de ces situations se réglaient d'elles-mêmes. Adultes, nous sommes souvent amenés à participer à des formes d'improvisation théâtrale, des jeux de rôle lors de stages de formation, etc.

Pour faire simple, un jeu de rôle (ou JdR) est une forme de récit interactif obéissant à certaines règles. Ces règles forment le cadre du jeu, évaluent les performances de nos personnages fictifs, et permettent d'assurer un certain « équilibre ».

Pendant une partie, tous les joueurs interprètent (ou « jouent ») le rôle de personnages de l'histoire. On appelle ces rôles Personnages Joueurs (ou « PJ »). L'un des joueurs fait fonction de modérateur et d'arbitre, et porte le titre de « Meneur de Jeu » (ou « MJ »). En général, le meneur de jeu prépare à l'avance les bases de l'aventure, il décrit scènes et situations aux autres joueurs au fur et à mesure que le récit progresse, et leur indique les conséquences des actions de leurs personnages.

L'*Action! System* utilise des dés pour générer des nombres aléatoires qui servent à résoudre certaines situations, par exemple lorsqu'il s'agit de déterminer si un personnage arrive à piloter une voiture à travers une couse d'obstacle, ou sauter par-dessus une crevasse sans tomber.

La section suivante vous propose une présentation générale des règles. Si vous débutez ans le jeu de rôle, nous vous conseillons de commencer par la lire attentivement.

De quoi ai-je besoin pour jouer ?

Les seules choses dont vous avez besoin pour jouer à l'*Action! System* sont le présent livre et trois dés normaux (cubiques) à six faces. Même si les dés ne sont pas fournis avec ce jeu, vous en avez probablement quelque part chez vous.

Ce livre

Ce livre présente les règles de l'*Action! System*. Il décrit tous les mécanismes du jeu, depuis la création des personnages jusqu'à la résolution des combats ou les effets des chutes. Tous les outils essentiels dont vous avez besoin pour pratiquer le jeu de rôle sont là.

Nous vous conseillons de lire l'intégralité des règles une première fois afin de vous familiariser avec elles, en particulier si vous devez assurer la fonction de MJ. Vous avez toujours la possibilité de consulter ce livre en cours de partie lorsque vous avez un doute.

Dés

Vous aurez besoin d'au moins trois dés à six faces pour jouer. Il est préférable que chaque joueur dispose de ses propres dés, mais comme les joueurs effectuent leurs jets les uns après les autres, il est tout à fait possible de se les partager.

Autres produits *Action! System*

Vous trouverez de plus en plus de produits *Action! System* publiés par Gold Rush Games ou d'autres éditeurs et développeurs tiers (amateurs et professionnels). Il vous suffit de repérer les logos *Action! Ready* et *Action! Packed*. Les produits portant l'un de ces logos utilisent (ou sont compatibles avec) les règles de l'*Action! System*.

N'importe qui peut publier un produit *Action! Ready* du moment qu'il respecte les termes de la licence. Le fait qu'il s'agisse d'un éditeur professionnel commercialisant un livre, d'un fan postant un fichier PDF gratuit ou tout autre document sur un site web, ou d'un magazine présentant un article ou une aventure utilisant l'*Action! System* ne fait aucune différence. Ces produits peuvent être vendus, ou distribués gratuitement.

Les produits publiés selon les termes de l'*Action! Open License* sont « officiels » dans la mesure où ils utilisent (ou nécessitent) les règles de l'*Action! System*, mais il ne s'agit pas de produits Gold Rush Games.

Il existe deux types de produits publiés sous licence *Action! System* : *Action! Ready et Action! Packed.*

Action! Ready

Les produits estampillés *Action! Ready* proposent des caractéristiques pour l'*Action! System* (celles des personnages, des créatures ou des gadgets, par exemple), des *Extensions* ou des *Variantes* (règles optionnelles), mais ne comprennent pas les règles de base. Il peut s'agir de guides de contexte, de bestiaires, d'aventures, d'articles de magazine, etc.

Action! Packed

Les produits estampillés *Action! Packed* comprennent toutes les règles nécessaires au jeu. Les produits *Action! Packed* doivent également proposer des règles de création de personnage ou des personnages prêts à être utilisés avec le jeu.

Licence de l'Action! System

La Licence de l'*Action! System* permet à des sociétés ou des individus de développer, publier et distribuer des produits utilisant les règles de l'*Action! System*, y compris des produits estampillés *Action! Ready* ou *Action! Packed*

Le texte de l'*Action! System Open License*, ainsi que le texte complet de l'*Action! System Core Rules*, sont disponibles sur le site Internet de l'*Action! System*, à l'adresse suivante : http://www.action-system.com.

Dés

L'*Action! System* utilise trois dés à six faces. On abrège généralement « trois dés à six faces » en « 3d6 », où le premier chiffre représente le nombre de dés lancés, et le second chiffre le type de dés (ou plus exactement le nombre de faces qu'ils comportent). Ainsi « d6 » signifie « dé à six faces ».

On peut trouver des dés à six faces dans de nombreux jeux de société. Ils sont également disponibles dans la plupart des boutiques de jeux, mais il est fort probable que vous ayez déjà au moins trois de ces dés quelque part chez vous.

Certaines options permettent d'utiliser d'autres types de dés. Elles sont présentées à la fin de ce livre et dans des règles optionnelles appelées *Extensions* et *Variantes*. Mais pour l'heure, il vous suffit de vous munir de 3d6 pour pouvoir utiliser les règles de base de l'*Action! System*.

Le MJ

L'un des joueurs du groupe fait fonction de modérateur, d'arbitre, et prend le contrôle des Personnages Non Joueurs (ou PNJ). On appelle ce joueur Meneur de Jeu, ou MJ.

Lorsque les règles ne sont pas claires ou doivent être appliquées d'une façon particulière ou inédite, le MJ utilise son bon sens pour résoudre la situation. Le MJ est également l'architecte du jeu : il met en place le décor, le thème de l'aventure, les PNJ et certains des objectifs du groupe des joueurs (que l'on peut appeler Groupe, Bande, Troupe, Cabale, etc.) Nous parlerons de ce qui fait un bon Meneur de Jeu un peu plus tard dans ce livre.

Joueurs & personnages

Chaque joueur endosse le rôle d'un personnage fictif, appelé Personnage Joueur (ou PJ) qu'il va interpréter tout au long de la partie. C'est le joueur qui décide des actions de son personnage pendant l'aventure.

On ne demande en aucun cas aux joueurs d'*être* leur personnage. Les joueurs sont de véritables personnes. Les personnages sont imaginaires. Considérez le joueur comme un acteur, et le PJ comme le rôle que l'acteur interprète dans un film ou une pièce de théâtre.

Attributs & compétences

Un personnage possède des attributs et des compétences qui représentent ses aptitudes dans divers domaines.

Chaque attribut ou compétence possède un score numérique, qui indique le niveau d'aptitude du personnage dans ce domaine. La plupart des personnages auront des scores situés entre 1 et 10, ce qui représente l'étendue normale des aptitudes humaines.

Attributs

Il existe six attributs, répartis en deux groupes : physique et mental. Chaque groupe comprend un attribut de puissance, un attribut d'aptitude et un attribut de résistance.

Il est possible de créer de nouveaux groupes d'attributs afin de diversifier les attributs que les personnages peuvent utiliser, mais les règles de base de l'*Action! System* n'utilisent que ces deux groupes de base.

Compétences

Les personnages possèdent également des compétences, qui représentent leurs aptitudes et leurs connaissances dans des domaines variés. Il existe des compétences d'artisanat, d'utilisation des armes, et même de diplomatie. Bref, les compétences représentent ce que le personnage sait faire.

Les compétences sont rassemblées en groupes. Un groupe contient entre 5 et 8 compétences apparentées.

Chaque compétence est également associée à un groupe d'attributs. Par exemple, la compétence de Persuasion est associée au groupe mental, alors que la compétence d'Epées est associée au groupe physique.

Lorsqu'un personnage accomplit une action simple, comme marcher dans la rue ou ouvrir une porte non verrouillée, le joueur n'a pas besoin de lancer les dés.

En revanche, si l'action tentée à des chances d'échouer (comme lorsqu'on attaque un adversaire ou qu'on pilote un véhicule dans une course d'obstacles), le joueur doit effectuer un jet de compétence.

Jets de compétence

On utilise les jets de compétence pour déterminer si les actions entreprises par les personnages réussissent ou non.

C'est le joueur qui décide des actions qu'entreprend son personnage. Il peut s'agir d'actions aussi simple que de passer une porte (ce qui ne demande aucun jet de dés). Mais il arrive qu'un certain degré de compétence soit nécessaire pour accomplir une action, auquel cas le joueur devra faire un jet de compétence. C'est le MJ qui décide si une action requiert un jet de compétence ou non.

Attribut + compétence

Si le MJ décide que l'action choisie par un joueur nécessite un jet de compétence, il doit déterminer quelle compétence et quel attribut (en fonction du groupe d'attributs associé à la compétence) s'appliquent à la tâche en question.

Exemple – *Si un personnage tente de tirer sur un adversaire avec un revolver, le joueur devra faire un jet de compétence de Pistolets. Etant donné que la compétence de Pistolets est associée au groupe physique, le MJ doit choisir l'attribut que devra utiliser le joueur entre la Force, la Dextérité et la Vigueur. Le choix le plus logique se porte sur la Dextérité, l'attribut d'aptitude du groupe physique.*

Niveaux & Degrés de Difficulté

Le MJ détermine ensuite la difficulté de l'action entreprise, dont découle le Degré de Difficulté (ou DD ; cf. *Table de Difficulté* page __). Plus l'action tentée est difficile, plus le Degré de Difficulté sera élevé.

Le Degré de Difficulté est la valeur que le joueur doit égaler ou dépasser sur son jet de dés pour réussir son action. Un Degré de Difficulté de 18 sera généralement abrégé en « (DD 18) ».

Le jet de dés

Pour effectuer un jet de compétence, le joueur lance 3d6 et ajoute au résultat les scores d'attribut et de compétence de son personnage. Si le total est égal au supérieur au DD du jet, l'action réussit. Dans le cas contraire, c'est un échec.

Jets d'attributs

Les jets d'attribut sont similaires aux jets de compétence : le MJ détermine le niveau de difficulté et le DD qui en découle. Mais au lieu d'ajouter un score de compétence à un score d'attribut, le joueur multiplie simplement par deux le score d'attribut de son personnage, avant de l'ajouter au résultat de son jet de dés.

Exemple – *Le personnage de Pierre a un score de Dextérité de 4. Le MJ demande à Pierre d'effectuer un jet d'attribut Difficile (DD 21) en utilisant la Dextérité de son personnage. Pierre multiplie par deux le score de DEX (4) de son personnage, pour un total de 8. Il joue ensuite 3d6, et obtient 13, pour un total de 13+8=21. Le résultat étant égal au DD du jet, Pierre a réussi son jet d'attribut.*

Dégâts

Lorsqu'un personnage subit une blessure, par exemple si on lui tire dessus ou qu'il tombe dans un ravin, la blessure est représentée par des points de dégâts. Ces points de dégâts sont soustraits des points de Vitalité du personnage. Lorsque ses points de Vitalité tombent à 0, un personnage est mourant.

Niveaux de campagnes

L'*Action! System* est suffisamment souple et polyvalent pour simuler aussi bien les aventures de personnages réalistes, de héros (comme ceux des romans, des séries télé ou des films), des héros aux pouvoirs surhumains ou surnaturels, ou même des monstres géants !

L'*Action! System* utilise les Niveaux de Campagne pour indiquer le type de héros que l'on peut s'attendre à trouver (et interpréter) dans un jeu donné.

Les trois Niveaux de Campagne de l'*Action! System* sont Réaliste, Héroïque et Légendaire.

Action! Réaliste

Les jeux Réalistes proposent aux joueurs d'incarner des héros du quotidien. Les personnages peuvent être des flics des rues (comme ceux présentés dans de nombreuses séries télévisées), des enquêteurs du surnaturel, ou encore des soldats de la Seconde Guerre Mondiale.

Les jeux Réalistes reposent généralement sur des éléments que l'on retrouve dans notre propre monde, auxquels doivent faire face des héros de tous les jours.

Les personnages n'étant pas capables de résister à des événements dévastateurs (contrairement aux personnages héroïques ou légendaires), les jeux Réalistes reposent davantage sur le *roleplay* que sur l'action et le combat, même si ce n'est pas toujours le cas.

Lorsque des éléments fantastiques sont présents, il s'agit le plus souvent de phénomènes mystérieux et bien au-delà de la compréhension des PJ. Par exemple, si bien des gens croient à la magie et aux miracles, il n'y a aucun moyen scientifique de prouver leur existence.

Action! Héroïque

Les jeux Héroïques proposent aux joueurs d'incarner des héros plus vrais que nature, comme ceux que l'on trouve dans les histoires de fantasy, de science-fiction et d'action. Les personnages peuvent être des policiers hors du commun, des aventuriers improbables mais aux talents exceptionnels, des redresseurs de torts et des soldats de la lutte du bien contre le mal, des héros de chambaras japonais, ou des aventuriers d'univers de science-fiction ou de fantasy.

Les jeux Héroïques proposent généralement beaucoup d'actions et de situations rocambolesques (mais tout de même plausibles). Les héros sont le plus souvent des experts dans leur domaine, comme le sont les principaux antagonistes. Les ennemis secondaires (les hommes de main) sont à la fois dangereux et nombreux, mais moins compétents que les PJ.

Les jeux Héroïques reposent autant sur le *roleplay* que sur l'action et le combat.

S'ils comprennent des éléments fantastiques, les personnages y ont souvent accès, et cela fait même parfois partie de leur quotidien. Ces univers peuvent par exemple proposer des sortilèges ou des technologies avancées (comme les blasters ou les vaisseaux spatiaux).

Action! Légendaire

Les jeux Légendaires proposent aux joueurs d'interpréter des personnages aux facultés extraordinaires ou surnaturelles, comme ceux que l'on trouve dans les comics books, de nombreux dessins animés et même certains jeux vidéo. Les personnages peuvent être des super-héros, des héros apparemment normaux mais aux facultés hors du commun (qu'il s'agisse de techniques martiales extraordinaires, de technologie incroyablement avancée, de pouvoirs surnaturels, etc.) ou même des monstres géants !

Les jeux Légendaires reposent le plus souvent sur l'action et le dynamisme, et proposent des situations improbables, voir impossibles (dans le monde réel). Les batailles auxquelles participent les PJ peuvent détruire des quartiers entiers d'une cité.

Les héros peuvent faire partie d'un groupe d'élite d'êtres doués de super-pouvoirs, auquel on fait fréquemment appel pour sauver la ville, le pays ou même le monde. Les ennemis secondaires sont une nuisance, mais ils sont rarement à la hauteur des PJ, malgré leur nombre.

Les jeux Légendaires reposent davantage sur l'action et les combats que sur le *roleplay*.

Les éléments fantastiques sont courants, même s'ils ne sont généralement accessibles qu'à certains individus particuliers. Par exemple, il peut exister des super-pouvoirs, mais la grande majorité de la population se compose de « normaux » plutôt que de « supers ».

Les attributs sont des valeurs représentant les aptitudes physiques et mentales essentielles d'un personnage. En clair, les attributs de base définissent « le corps et l'esprit » d'un personnage.

Groupe Physique

Les trois attributs qui définissent le « corps » d'un personnage, ses aptitudes physiques, sont la Vigueur, la Force et la Dextérité.

Force (FOR)

La Force (ou FOR) mesure la puissance physique d'un personnage. Elle représente la puissance musculaire brute d'un personnage, y compris le poids qu'il peut soulever, pousser ou tirer, la force qu'il peut exercer, et la puissance de ses coups en combat à mains nues.

Le poids total qu'un personnage peut soulever sans bouger est indiqué sur la Table de Force. Un personnage peut porter (c'est-à-dire soulever et se déplacer) un poids égal à la moitié de sa capacité de levage, et pousser ou tirer un poids égal au double de cette capacité.

Exemple – *Canon le Barbaresque possède une FOR de 7. Il peut lever 250 kilos, porter 125 kilos, et pousser ou tirer 500 kilos.*

Table de FOR

(table étendue, page 76)

Score	Tirer	Soulever	Porter	Dégâts	Exemples de poids soulevé
0	–	–	–	–	–
1	10	5	2,5	1d3	Poids d'un bébé
2	50	25	12,5	1d6	Enfant, valise pleine, téléviseur
3	100	50	25	1d6+2	Adolescent
4	200	100	50	2d6	Adulte
5	300	150	75	2d6+2	Rugbyman, petit ours noir
6	400	200	100	3d6	Sumotori, piano droit
7	500	250	125	3d6+2	Gros ours noir, élan, petit rocher
8	600	300	150	4d6	Piano à queue, ogive nucléaire
9	700	350	175	4d6+2	mortier de 120mm, canot en bois
10	800	400	200	5d6	Moto, petit voilier, ours polaire

Dextérité (DEX)

La Dextérité (ou DEX) mesure l'aptitude physique d'un personnage. Elle représente l'agilité d'un personnage, sa coordination, son temps de réaction et sa vivacité. Plus le score de DEX d'un personnage est élevé, plus il est habile et souple, et meilleur est son sens de l'équilibre.

Un score de DEX de 0 indique une absence totale de contrôle musculaire et l'impossibilité de se mouvoir (paralysie totale).

Vigueur (VIG)

La Vigueur (ou VIG) mesure la résistance physique d'un personnage. La VIG représente la constitution d'un personnage, sa santé, sa résistance aux maladies et son tonus. Plus la VIG d'un personnage est élevée, plus il est résistant aux virus, aux blessures et aux autres agressions physiques.

Une VIG de 0 représente une absence de vie (c'est-à-dire la mort).

Groupe Mental

Les trois attributs qui définissent « l'esprit », ou les aptitudes mentales et émotionnelles d'un personnage sont la Présence, l'Intellect et la Volonté.

Présence (PRS)

La Présence (ou PRS) mesure la puissance mentale d'un personnage. La PRS représente la personnalité d'un individu, son charme, son charisme et sa force de persuasion naturelle. Plus la PRS d'un personnage est élevée, plus il saura influencer les autres.

Une PRS de 0 représente une absence totale de personnalité, de charisme et d'émotion.

Intellect (INT)

L'Intellect (ou INT) mesure l'aptitude mentale d'un personnage. L'INT représente l'acuité intellectuelle du personnage, la clarté de son raisonnement et son éveil. Plus l'INT d'un personnage est élevé, plus il sera astucieux et perceptif.

Une INT de 0 représente une absence complète d'intelligence et de pensée (mort cérébrale ou objet inanimé).

Volonté (VOL)

La Volonté (ou VOL) mesure la résistance mentale d'un personnage. La VOL représente la force psychique d'un personnage, son ego et sa résolution.

Une VOL de 0 représente une absence complète de résistance aux influences émotionnelles et/ou un manque de conscience de soi (par exemple un automate ou un zombi).

Score des attributs

Tous les attributs se mesurent sur une échelle de un à dix (1–10) représentant l'étendue des facultés humaines normales. Dans certains jeux utilisant l'*Action! System*, les personnages pourront avoir des scores d'attributs supérieurs ou inférieurs aux limites humaines habituelles.

Plus un score d'attribut est élevé, plus le personnage est doué dans le domaine correspondant. Par exemple, un personnage avec une Force de 3 est dans la moyenne, alors qu'avec une Force de 1, il aura plus ou moins la puissance physique d'un jeune enfant ou d'un petit animal.

Valeur des attributs

Score	Description	Presence	Intelligence	Volonté	Force	Dexterité	Vigeur
0	Nul	Autiste	Mort cérébrale	Automate	Paralysé	Paralysé	Mort
1	Invalide	Renfermé	Attardé	Indécis	Enfant	Tremblant	Infirme
2	Faible	Impresionnable	Lent		Adolescent	Maladroit	Fragile
3	Moyen	Moyen	Moyen	Normal	Adulte	Moyen	Moyen
4	Bon		Astucieux	Assuré	Athlète		En forme
5	Très Bon	Avenant	Rusé	Confiant	Boxeur	Souple	Vigoureux
6	Excellent	Charismatique	Doué	Motivé	Rugbyman		
7	Impressionnant	Chameur		Déterminé			
8	Etourdissant	Fascinant			Haltérophile	Gymnaste	
9	Epoustouflant	Envoûtant	Brillant			Artiste martial	
10	Légendaire		Génial				
11+	Surnaturel	Surnaturel	Surnaturel	Surnaturel	Surnaturel	Surnaturel	Surnaturel

Un score de 9 ou 10 représente le summum des aptitudes humaines. Les individus possédant de tels attributs devraient être rares (du moins chez les PNJ), et seront probablement célèbres.

Exemple – *Un score de Force de 9 représente la puissance physique d'un haltérophile olympique, alors qu'un Intellect de 10 pourrait appartenir à un génie comme Hawkins ou Einstein.*

Les scores supérieurs à 10 sont du domaine du surhumain. On ne peut les atteindre que par des moyens inhabituels ou surnaturels comme les drogues, la magie ou les pouvoirs paranormaux. Les créatures, les êtres légendaires, les super-héros et les autres individus extraordinaires ne sont pas soumis à cette limitation de leurs attributs.

Un score de 0 dans un attribut signifie que le personnage n'a absolument aucune aptitude dans le domaine correspondant. En général, si un personnage voit l'un de ses attributs tomber à 0 pour une raison quelconque, il devient totalement inapte dans ce domaine.

Limites aux scores des attributs

La valeur maximale qu'un attribut peut atteindre dépend du niveau de campagne du jeu (cf. table ci-dessous). Les joueurs peuvent augmenter la valeur de n'importe lequel de leurs attributs jusqu'à la limite indiquée. Cette limite ne prend pas en compte les bonus issus des avantages et autres modificateurs applicables (cf. *Traits*, page 12).

Table de limite aux attributs

Niveau de Campagne	*Score maximum conseillé*
Réaliste	5
Héroïque	8
Légendaire	aucun

Exemple – *Thomas crée un personnage pour un jeu Réaliste, avec un score maximum de 6. Il achète un score de DEX de 5, mais acquiert également un trait d'Avantage Physique (cf. page 14) qui lui confère un bonus de +2 à sa DEX. Cela fait passer le score réel de DEX de son personnage à 7, ce qui est supérieur au maximum conseillé, mais c'est possible.*

Le MJ est libre d'ignorer cette règle dans son jeu.

Achat des Attributs

Les personnages créés avec l'*Action! System* disposent de scores numériques qui définissent leurs aptitudes de base, et qu'on appelle attributs. Chaque personnage peut également posséder des traits et des compétences, qui seront décrits plus loin.

Chaque niveau dans un attribut coûte 1 point d'attribut. Ainsi, avoir une FOR de 5 coûte 5 points d'attribut.

Chaque joueur reçoit un certain nombre de points à répartir entre les différents attributs de son personnage. En général, ce nombre est égal à la valeur moyenne des scores des personnages dans le jeu, multipliée par le nombre d'attributs utilisés, le résultat étant arrondi au multiple de 5 le plus proche (cf. table ci-dessous).

Tables des points d'attributs initiaux

Niveau de Campagne	*Score moyen*	×	*Attributs (Règles de Base)*	=	*PA initiaux*
Réaliste	4		6		35
Héroïque	6		6		25
Légendaire	8		6		50

On peut améliorer les attributs d'un personnage après sa création grâce aux *points d'expérience* (cf. *Expérience*, page 73). Augmenter un attribut de 1 niveau coûte 5 fois la nouvelle valeur de l'attribut en PX.

Exemple – *Thomas désire faire passer la Force de son personnage de 3 à 4. Cela lui coûtera 4 × 5 = 20 Points d'Expérience.*

Points d'attributs non dépensés

Les points d'attribut non dépensés peuvent être convertis en points de personnage, à raison de 10 points de personnage par point d'attribut non dépensé. Les points de personnage servent à acheter des avantages et des compétences. En revanche, les points de personnage ne permettent pas d'augmenter les attributs.

Capital de points unique

Il est possible de n'utiliser qu'un seul capital de points pour l'ensemble de la création de personnage. Il suffit de multiplier le nombre de points d'attribut par 10, puis de les ajouter aux points de personnage pour obtenir un capital de points global. Le coût des attributs est lui aussi multiplié par 10.

Ainsi, chaque niveau d'attribut coûtera 10 points de personnage avec cette méthode. Le coût de l'amélioration des attributs dérivés reste le même.

Exemple – *Thomas a créé un jeu de niveau Réaliste se déroulant en 1776 dans les colonies américaines, pendant la Révolution. Il décide d'utiliser un capital de points global pour la création des personnages. Plutôt que d'accorder à chaque joueur 25 points d'attribut et 50 points de personnage, il convertit les points d'attribut en points de personnage (25 × 10 = 250). Thomas accorde donc 300 points à chaque joueur.*

Création de nouveaux groupes

Les règles de base de l'*Action! System* n'utilisent que deux groupes d'attributs : physique et mental. Certains MJ peuvent vouloir ajouter leurs propres attributs à leurs créations personnelles. Rien de plus simple.

Si votre jeu utilise des groupes d'attributs supplémentaires, prenez soin d'augmenter le nombre de points d'attribut accordés aux joueurs en conséquence lors de la création de personnages (cf. *Achat des Attributs*, plus haut).

Comment l'appeler ?

Il vous faut avant tout déterminer le « domaine » ou « l'effet » du nouveau groupe. S'il représente les aptitudes psioniques, vous pourriez l'appeler « groupe psi ». S'il représente la foi, les convictions religieuses ou le karma, vous pourriez créer un « groupe spirituel ». S'il représente les compétences et aptitudes sociales, il pourrait s'agir d'un « groupe social ». Ensuite, vous devez créer les trois attributs qui appartiendront à ce nouveau groupe. Dans l'*Action! System*, chaque groupe possède un attribut de « puissance », un attribut « d'aptitude » et un attribut de « résistance ».

Par exemple, si vous décidez d'ajouter un groupe psi, vous pourriez créer les nouveaux attributs de Prouesse (PRO), de Contrôle (CNT) et de Défense Mentale (MEN).

Ai-je besoin de trois Attributs ?

Si vous ne souhaitez pas créer trois nouveaux attributs, vous pouvez utiliser un seul attribut pour les trois aspects du nouveau groupe, mais nous vous recommandons d'utiliser trois attributs par groupe, car l'*Action! System* a été conçu selon ce principe.

Autres exemples

Vous découvrirez sans aucun doute de nouveaux groupes d'attributs dans des produits utilisant l'*Action! System*, y compris ceux publiés par Gold Rush Games. Ils sont toujours optionnels. Ils ajoutent de la « saveur » et de l'ambiance à ces jeux, mais vous êtes libres de les ignorer et de n'utiliser que les groupes physique et mental des règles de base. Nous vous recommandons cependant de donner une chance à ces nouveaux groupes, car ils ajoutent beaucoup d'intérêt au jeu, en particulier lorsqu'il s'agit d'un cadre de jeu exotique ou d'un genre inhabituel.

L'*Action! System* utilise également quelques attributs particuliers, auxquels on n'assigne pas de points pendant la création de personnage comme les attributs primaires, mais qui sont calculés d'après les valeurs des attributs des groupes physique et mental.

Dans les règles de base de l'*Action! System*, les attributs dérivés sont la Défense, l'Initiative, la Robustesse, la Vitalité et le Mouvement. On peut également créer d'autres attributs dérivés.

Certains attributs particuliers peuvent avoir un score supérieur à 10. Les attributs dérivés ne se mesurent pas forcément sur la même échelle que les attributs primaires.

On peut améliorer les attributs dérivés en utilisant des points de personnage (et non des points d'attribut). Le coût de cette amélioration est indiqué dans la description de chaque attribut dérivé, ci-dessous.

Défense (DEF)

La Défense (ou DEF) représente l'aptitude d'un personnage à éviter d'être blessé en combat. La DEF forme le DD de base de tout jet de compétence effectué pour toucher le personnage en combat, qu'il s'agisse d'une attaque à mains nues, avec une arme blanche ou à distance.

Le score de DEF d'un personnage peut recevoir des bonus ou des malus en fonctions des circonstances, comme par exemple la distance, l'armure (une armure lourde réduit la DEX effective d'un personnage), etc.

La DEF d'un personnage est égale à **DEX+10**.

Exemple – *Le personnage de Michaël à un score de DEX de 7. Cela lui donne une DEF de 7 + 10 = 17, et toute personne tentant de l'attaquer devra faire un jet contre un DD de 17.*

On peut améliorer la Défense d'un personnage au prix de 5 points de personnage par point de DEF supplémentaire. Le score de DEF d'un personnage ne peut pas être supérieur à 20 dans un jeu Réaliste, mais il n'est pas limité dans les jeux Héroïques et Légendaires.

Initiative (INI)

L'Initiative (ou INI) représente la vitesse à laquelle un personnage peut agir au cours d'un tour.

L'Initiative d'un personnage est égale à **(DEX+INT)/2**, en arrondissant à l'unité supérieure.

Au début de chaque tour de combat (ou chaque fois que le MJ estime nécessaire de déterminer l'ordre d'action des personnages), chaque joueur lance 1d6 et ajoute au résultat son score d'INI.

Le personnage ayant le plus haut total d'INI agit en premier au cours du tour. En cas d'égalité, c'est le personnage qui a le meilleur score d'INT qui a la priorité. Si les deux personnages ont le même score d'INT, ils agissent alors simultanément.

Pour de plus amples informations sur le fonctionnement de l'Initiative, voir le chapitre sur le *Combat*, page 55.

On peut améliorer le score d'Initiative au prix de 3 points de personnage par point d'INI supplémentaire. Le score d'INI d'un personnage ne peut pas être supérieur à 10 dans un jeu de niveau Réaliste, mais il n'est pas limité dans les jeux Héroïques et Légendaires.

Robustesse (ROB)

La Robustesse (ou ROB) représente la résistance d'un personnage aux dégâts contondants, tels que ceux infligés par un coup de poing, une batte de base-ball ou un accident de voiture.

La ROB initiale d'un personnage est égal à **(FOR+VOL)/2**, (arrondir à l'entier supérieur).

Lorsqu'un personnage subit des dégâts contondants, soustrayez son score de ROB à ces dégâts avant d'appliquer les dégâts restants (le cas échéant) aux points de Vitalité du personnage (cf. *Vitalité*, ci-dessous). Si un personnage subit des dégâts inférieurs à son score de ROB, il ne perd aucun point de Vitalité : il a complètement encaissé le coup.

Exemple – *Sam possède une Vigueur de 4 et une Robustesse de 8. Au cours d'une bagarre aux poings, Sam est touché par son adversaire, qui lui inflige 19 points de dégâts. Sam soustrait à ces dégâts son score de Robustesse, et ne subit donc que 19 – 8 = 11 points de dégâts.*

La Robustesse peut également réduire les dégâts infligés par certaines formes de dégâts Spéciaux, à la discrétion du MJ (cf. *Dégâts*, page 57).

Vitalité (VIT)

Les points de Vitalité (ou VIT) permettent de comptabiliser les dégâts qu'un personnage subit pendant une aventure. Chaque fois qu'un personnage subit des dégâts, il perd temporairement un nombre de points de Vitalité égal aux points de dégâts reçus.

La Vitalité d'un personnage est égale à **(VIG×3)+(VOL×2)**.

Exemple (suite) – *Sam possède une Vigueur de 4 et une Volonté de 5 : il dispose donc de 22 points de Vitalité. Le coup de poing porté par son adversaire lui inflige 13 points de dégâts, qui viennent se soustraire à ses points de Vitalité. Il ne reste plus donc à Sam que 9 points de Vitalité.*

Les dégâts subjugaux et mortels sont tous déduits de la VIT d'un personnage, mais on en tient le décompte séparément (cf. *Dégâts*, page 57). Si un personnage a subi une somme de dégâts (subjugaux et/ou mortels) supérieure à sa VIT, il sombre dans l'inconscience, mais n'est pas mourant pour autant.

Exemple – *Sam dispose de 21 points de VIT. Un uppercut lui a infligé 13 points de dégâts subjugaux, et peu après on lui tire dessus (mauvaise journée) : il subit 8 points de dégâts mortels. Avec 13 points de dégâts étourdissants et 8 points de dégâts mortels, Sam a subi un total de 21 points de dégâts, ce qui fait tomber son score de VIT à 0 : Sam sombre dans l'inconscience. Il restera inconscient jusqu'à ce qu'il ait récupéré au moins 1 point de VIT.*

Un personnage peut également être étourdi, sonné ou assommé par un coup particulièrement puissant. Chaque fois qu'un personnage subit en une seule fois une quantité de dégâts supérieure à la moitié de son score de VIT (arrondir à l'entier supérieur), après avoir soustrait sa ROB (le cas échéant), il est sonné.

Les scores de FOR, DEX, PRS et INT du personnage tombent tous à 0 tant que le personnage reste sonné. En outre, un personnage sonné perd sa prochaine action, qu'il passe à récupérer. Le tour suivant, le personnage a recouvré ses esprits et peut agir normalement.

Si un personnage n'a pas encore agi pendant le tour durant lequel il se retrouve sonné, il perd son action pour ce tour mais peut agir normalement le tour suivant. S'il a déjà agi, il perd son action du tour suivant et pourra agir deux tours plus tard.

Exemple – *Kyle possède un score de VIT de 20 et une ROB de 5. Un coup de poing lui inflige 17 points de dégâts contondants. Kyle soustrait sa ROB aux dégâts, et subit donc en réalité 12 points de dégâts. Ce total étant supérieur à la moitié de son score de VIT, Kyle est sonné pendant un tour.*

A la discrétion du MJ, un personnage sonné peut tomber, être figé, ou être d'une façon ou d'une autre incapable de poursuivre l'action qu'il était en train d'accomplir (par exemple tenir une corde, rester en selle, etc.)

Un personnage sonné a une DEF de base de 10, mais ne bénéficie pas de son bonus de DEX.

On peut augmenter la Vitalité d'un personnage au prix de 2 points de personnage par point de VIT supplémentaire. Le score de Vitalité d'un personnage ne peut pas être supérieur à 50 dans un jeu de niveau Réaliste, mais il n'est pas limité dans les jeux Héroïques et Légendaires.

Mouvement (MVT)

Le Mouvement (ou MVT) représente la distance qu'un personnage peut parcourir en une seule action.

Un personnage peut parcourir une distance égale à son score de MVT en mètres chaque tour, au prix d'une action de Mouvement normal ; s'il court, le personnage peut franchir le double de cette distance. Un personnage peut également effectuer un sprint, auquel cas il peut parcourir une distance de MVT×3 mètres par tour ; cependant, un personnage ne peut sprinter que pendant un nombre de tours égal à son score de VIG, après quoi il doit se reposer pendant une minute par tour passé à sprinter (cf. *Actions*, page 52).

Le score de MVT d'un personnage est égal à **(FOR+VIG)/2+DEX**, en arrondissant à l'entier supérieur.

On peut améliorer le score de MVT au prix de 5 points de personnage par point de MVT supplémentaire. Le score de MVT d'un personnage ne peut pas dépasser 10 dans les campagnes Réalistes, mais il n'est pas limité dans les campagnes Héroïques et Légendaires.

Table de MVT de base

Vitesse (m/tour)	*km/h*	*miles/h*	*Exemple*
1	1,2	0,7	
2	2,4	1,4	Promenade
3	3,6	2,1	
4	4,8	2,8	Marche normale
5	6,0	3,5	
6	7,2	4,2	Marche rapide
7	8,4	4,9	Marche accélérée
8	9,6	5,6	Trot
9	10,8	6,4	
10	12,0	7,1	
11	13,2	7,8	
12	14,4	8,5	
13	15,6	9,2	
14	16,8	9,9	
15	18,0	10,6	
16	19,2	11,3	
17	20,4	12,0	
18	21,6	12,7	
19	22,8	13,4	
20	24,0	14,1	
21	25,2	14,8	
22	26,4	15,5	
23	27,6	16,2	
24	28,8	16,9	
25	30,0	17,6	
26	31,2	18,4	
27	32,4	19,1	
28	34,6	19,8	
29	35,8	20,5	
30	36,0	21,2	
32	38,4	22,6	
34	40,8	24,0	
36	43,2	25,4	

Vous trouverez une Table de FOR étendue page 76.

Création de nouveaux attributs dérivés

De même qu'on peut créer de nouveaux groupes d'attributs (cf. *Création de nouveaux groupes*, page 09), on peut ajouter à l'*Action! System* de nouveaux attributs dérivés.

Comment l'appeler ?

Il est très simple d'ajouter de nouveaux attributs dérivés à l'*Action! System* sans altérer le fonctionnement du jeu lui-même. Vous devez d'abord déterminer l'effet qu'aura ce nouvel attribut dérivé. S'il est destiné à représenter l'énergie magique utilisée pour lancer des sorts, vous pourriez l'appeler Mana (MAN). S'il s'agit d'une mesure de l'endurance et de la résistance, vous pourriez l'appeler Fatigue (FAT).

Ensuite, vous devez déterminer la formule à utiliser pour déterminer le score de base de ce nouvel attribut dérivé. Il s'agit de multiplier un attribut primaire ou la moyenne de plusieurs attributs primaires par une valeur donnée.

Quel facteur utiliser ?

Si l'attribut dérivé doit servir de variante à un attribut primaire ou être utilisé dans un jet de dés, il devrait alors se mesurer sur la même échelle de un à dix que les attributs primaires.

Si l'attribut dérivé doit être une variante de la ROB, comme par exemple un attribut représentant la résistance aux pouvoirs mentaux, alors le multiplicateur devrait être tout au plus de × 2.

Si l'attribut dérivé doit être une variante de la DEF, comme par exemple un attribut représentant le résultat nécessaire pour « dominer mentalement » le personnage, alors le multiplicateur devrait être tout au plus de × 3.

Si l'attribut dérivé doit être une variante de la VIT, comme par exemple un attribut représentant la valeur requise pour « neutraliser » ou « endommager » un certain aspect du personnage, alors le multiplicateur devrait être tout au plus de × 5.

Quel coût de progression fixer ?

Pour déterminer le coût de base d'amélioration d'un attribut dérivé, il faut d'abord diviser 10 par le multiplicateur utilisé pour l'attribut dérivé en question. Si l'attribut dérivé est plus ou moins égal à 5 × le score d'un attribut primaire (FOR × 5 par exemple), le coût de base de l'attribut dérivé sera de 2 points de personnage par point d'Attribut supplémentaire.

Si l'attribut primaire utilisé est un attribut d'aptitude (la DEX ou l'INT), nous vous recommandons d'augmenter de 1 point le coût de l'attribut dérivé, car les attributs d'aptitude ont plus de valeur que les autres.

Enfin, considérez la fréquence d'utilisation en cours de jeu de ce nouvel attribut. S'il se révèle utile dans les situations de combat, ou qu'on l'utilise constamment en cours de partie, laissez le coût tel quel. Sinon, vous pouvez réduire le coût d'un point, ou même le diviser par deux.

Autres exemples

Vous découvrirez sans aucun doute de nouveaux attributs dérivés dans divers produits utilisant l'*Action! System*, y compris ceux publiés par Gold Rush Games. Ils sont toujours optionnels. Ils ajoutent de la « saveur » et de l'ambiance à ces jeux, mais vous êtes libres de les ignorer et de n'utiliser que les attributs dérivés des règles de base. Nous vous recommandons cependant de donner une chance à ces nouveaux attributs dérivés, car ils ajoutent beaucoup d'intérêt au jeu, en particulier lorsqu'il s'agit d'un cadre de jeu exotique ou d'un genre inhabituel.

Les traits sont des aspects du personnage qui le différencient des gens « normaux ». Il peut s'agir d'avantages ou de désavantages. Si vous voulez doter votre personnage d'un ou plusieurs traits, il vous suffit de les noter sur votre fiche de personnage, avec leur coût (pour les avantages) ou leur valeur (pour les désavantages).

A propos des traits

Au cours du jeu, lorsque survient une situation ayant un rapport avec un trait, ce dernier intervient automatiquement et affecte le personnage, en influençant son comportement ou ses actions, ou en étendant ou en limitant les possibilités d'action du personnage.

Tous les traits ne sont pas forcément adaptés à tous les cadres de jeu. C'est au MJ de déterminer les traits qui s'intègrent bien à l'univers qu'il utilise, avant que les joueurs ne créent leurs personnages.

Il existe deux types de traits : les *avantages* et les *désavantages*.

Avantages

Les avantages sont des aspects bénéfiques, et coûtent donc des points : il faut les « acheter » pendant la création des personnages. La plupart des avantages correspondent à un désavantage opposé. Un joueur ne peut pas acheter un avantage si son personnage possède déjà le désavantage opposé, à moins que le MJ ne l'y autorise.

De nombreux avantages ont également des effets négatifs sur le personnage, et cela devrait apparaître au cours du jeu. Par exemple, un personnage riche et qui possède de nombreuses relations attirera probablement les voleurs et les brigands. C'est au MJ d'évaluer les aspects positifs et négatifs d'un avantage et de les introduire dans la partie.

Les avantages peuvent coûter 2, 5 ou 10 points. On les achète avec des points de personnage, pendant la création de personnage. Le coût d'un avantage dépend de son degré d'utilité. Une *Commodité*, qui avantage légèrement le personnage ou lui confère un bonus de +3 à une ou plusieurs compétences (cf. *Utilisation des Compétences*, page 29) coûte 2 points. Un *Atout*, qui procure un avantage certain au personnage ou lui confère un bonus de +6 à une ou plusieurs compétences, coûte 5 points. Un *Don*, qui a un effet positif très important sur le personnage ou lui procure un bonus de +9 à une ou plusieurs compétences, coûte 10 points.

Table des avantages

Description	*Coût*	*Effet*
Commodité	2 pts	Léger +3 sur un ou plusieurs jets de compétence
Atout	5 pts	Modéré à fort +6 sur un ou plusieurs jets de compétence
Don	10 pts	Très important +9 sur un ou plusieurs jets de compétence

Désavantages

Les désavantages sont des situations ou des conditions (psychologiques, physiques, sociales ou spirituelles) représentant des obstacles ou des limitations pour le personnage. La plupart des désavantages sont associés à un avantage opposé. Un joueur ne peut pas choisir un désavantage pour lequel son personnage possède déjà l'avantage opposé, à moins que le MJ ne l'y autorise.

Comme les avantages, les désavantages peuvent avoir des effets à la fois positifs et négatifs, qui doivent apparaître en cours de jeu. C'est au MJ de juger des bons et des mauvais côtés de chaque désavantage, et de les faire intervenir en cours de partie, en fonction des circonstances.

Les désavantages restreignent les possibilités d'action des personnages, et ils rapportent donc des points (plutôt que d'en coûter). Ils peuvent rapporter 2, 5 ou 10 points. Ces points supplémentaires peuvent être dépensés ailleurs, comme des points de personnage normaux, pour améliorer des compétences ou acheter d'autres avantages.

La gravité ou l'impact du désavantage sur le personnage détermine le nombre de points qu'il rapporte. Un Inconvénient, qui n'influence que légèrement le personnage, ou lui inflige un malus de –3 à une ou plusieurs compétences, vaut 2 points. Une Difficulté, qui forme une limitation modérée ou inflige un malus de –6 à une ou plusieurs compétences, rapporte 5 points. Un Péril, qui a un impact important ou grave sur le personnage, ou lui inflige un malus de –9 à une ou plusieurs compétences, rapporte 10 points.

Table des désavantages

Description	*Valeur*	*Effet*
Inconvénient	2 pts	Léger ; SC 5 –3 sur un ou plusieurs jets de compétence
Difficulté	5 pts	Modéré à fort ; SC 10 –6 sur un ou plusieurs jets de compétence
Péril	10 pts	Très important ; SC 15 –9 sur un ou plusieurs jets de compétence

Jets de contrôle

Certains désavantages (comme les traits mentaux et certains traits sociaux) ont un score qui leur est associé. Il s'agit du Score de Contrôle (ou SC), le Degré de Difficulté que le joueur doit battre pour surmonter le trait lorsqu'il se manifeste en cours de partie. Si un personnage tente quelque chose en contradiction avec les limitations imposées par un de ces traits, il doit effectuer un jet de contrôle. Plus le score de contrôle est élevé, plus le trait est difficile à contrôler.

Tables des scores de contrôle

Niveau de désavantages	*Score de Contrôle*
Inconvénient	5
Difficulté	10
Péril	15

Pour effectuer un jet de contrôle, le joueur lance 3d6. Le résultat doit être supérieur ou égal au score de contrôle du trait. Le score de contrôle des *Inconvénients* est de 5. Celui des *Difficultés* et de 10, et celui des *Périls* est de 15.

Inné ou Acquis

Notez que le MJ peut interdire aux joueurs d'acheter certains traits avec des points d'expérience (plutôt que des points de personnage) en fonction de sa campagne. Par exemple, il n'est pas très logique d'acheter le trait *Grand* après la création du personnage. Le MJ devrait en discuter avec les joueurs avant le début du jeu afin d'éviter tout malentendu.

Cette Extension (ou règle optionnelle) peut s'appliquer aux traits si le MJ le désire. Mais il peut également l'ignorer et permettre aux joueurs d'acquérir n'importe quel trait pendant ou après la création des personnages.

Les traits peuvent être *innés* ou *acquis*.

Les traits *innés* (☯) sont ceux que les personnages possèdent dès le début du jeu : ceux qu'ils possèdent depuis leur naissance ou qui représentent une aptitude latente (qui peut s'être développée plus tard). En règle générale, on ne peut acquérir un trait *inné* que pendant la création des personnages.

Les traits *acquis* (✪) sont ceux que le personnage peut développer au cours de son existence, à l'instar des compétences. En règle générale, un personnage peut acheter un trait *acquis* même après sa création (au cours de la campagne).

Achat des traits

On peut acheter des avantages avec les points de personnage, qui servent également à acquérir des Compétences (cf. Achat des compétences, page 29). Le coût (des avantages) ou la valeur (les points supplémentaires conférés par les désavantages) sont indiqués dans la description de chaque trait.

Un personnage peut acquérir des traits innés uniquement pendant sa création, à moins que le MJ ne l'autorise par la suite.

Création de nouveaux traits

Si ce chapitre décrit un grand nombre de traits, le MJ reste libre d'en créer de nouveaux pour son jeu. Il lui suffit d'utiliser les avantages et désavantages décrits dans ce livre comme exemples.

Quels sont ses effets ?

Lorsque vous créez un nouveau trait, commencez par déterminer quel avantage ou problème il doit représenter. Les situations auxquelles tout le monde fait face un jour ou l'autre, comme attraper un rhume, ne peuvent pas former un désavantage, alors qu'un système immunitaire déficient rendant le personnage sensible à toutes les maladies peut former un désavantage adéquat.

C'est au MJ de définir les « effets spéciaux » du trait, c'est-à-dire ses manifestations dans le décor de campagne. Les effets du trait en termes de jeu déterminent sont coût ou sa valeur.

Quelles valeurs lui assigner ?

Lorsque vous créez un nouveau trait, utilisez les indications suivantes pour déterminer les effets de ce trait selon son niveau. Pensez également à examiner les traits similaires présentés dans ce chapitre pour déterminer les valeurs et les effets de ce nouveau trait.

■ Nouvel avantage

Les avantages procurent des bonus ou autres bénéfices aux personnages.

Commodité (coûte 2 points de personnage)

Une Commodité procure un bonus de +3 aux jets de compétence dans une situation précise. Ce bonus devrait concerner une à trois compétences de groupes différents ou à toutes les compétences du même groupe. La situation devrait se produire moins d'une fois par partie en moyenne.

Une Commodité peut également améliorer légèrement un Attribut et lui conférer un bonus de +1, ou former une aptitude spéciale permanente mais mineure (à la discrétion du MJ), ou une aptitude d'utilité modérée durant moins d'une minute.

Atout (coûte 5 points de personnage)

Un Atout procure un bonus de +6 aux jets de compétence dans une situation précise. Ce bonus devrait concerner une à trois compétences de groupes différents ou à toutes les compétences du même groupe. La situation devrait se produire une fois par partie en moyenne.

Un Atout peut également conférer un bonus moyen à un Attribut (+2 maximum) ou procurer un avantage mineur permanent (à la discrétion du MJ), ou encore former une aptitude majeure mais temporaire (qui peut durer une journée au maximum).

Don (coûte 10 points de personnage)

Un Don procure un bonus de +9 aux jets de compétences dans certaines situations. Ce bonus devrait s'appliquer à une à trois compétences appartenant à des groupes différents, ou à toutes les compétences d'un même groupe. Il devrait intervenir deux ou trois fois par partie.

Un Atout peut également conférer un bonus important à un Attribut (+3 maximum) ou procurer un avantage modéré permanent (à la discrétion du MJ), ou encore former une aptitude très importante mais temporaire (qui peut durer une journée au maximum).

■ Nouveau désavantage

Les désavantages forment des limitations ou des handicaps que les personnages sans le trait en question n'ont pas à subir.

Inconvénient (rapporte 2 points de personnage)

Un Inconvénient inflige un malus de –3 aux jets de compétence dans une situation précise. Ce malus s'applique à une à trois compétences de groupes différents, ou à toutes les compétences d'un même groupe. La situation à laquelle s'applique un Inconvénient devrait intervenir une fois toutes les deux parties en moyenne.

Un Inconvénient peut également limiter légèrement un attribut (malus de –1), ou former un handicap léger mais permanent (à la discrétion du MJ) ou un handicap modéré mais temporaire (durant jusqu'à une minute).

Un Inconvénient est assez facile à maîtriser et possède un Score de Contrôle de 5.

Difficulté (rapporte 5 points de personnage)

Une Difficulté inflige un malus de –6 aux jets de compétence dans une certaine situation. Ce malus devrait s'appliquer à une à trois compétences de différents groupes, ou bien à toutes les compétences d'un même Groupe. La situation devrait se produire au moins deux fois par partie en moyenne.

Une Difficulté peut également restreindre un attribut (jusqu'à –2), ou former un handicap modéré mais permanent (à la discrétion du MJ), ou encore former un handicap majeur mais temporaire (pouvant durer jusqu'à une journée).

Une Difficulté est assez difficile à maîtriser et possède un Score de Contrôle de 10.

Péril (rapporte 10 points de personnage)

Un Péril inflige un malus de –9 aux jets de compétence dans une certaine situation. Ce malus devrait s'appliquer à une à trois compétences de différents groupes, ou bien à toutes les compétences d'un même Groupe. La situation devrait se produire fréquemment : au moins trois fois par partie en moyenne.

Un péril peut également restreindre fortement un attribut (jusqu'à –3), ou former un handicap majeur et permanent (à la discrétion du MJ).

Un Péril est très difficile à maîtriser et possède un Score de Contrôle de 15.

Exemple

Catherine annonce au MJ qu'elle souhaite que son personnage soit un rêveur impénitent, toujours perdu dans ses pensées. Le MJ consulte les traits similaires, et compose un nouveau trait.

Rêveur

Le personnage et fréquemment perdu dans ses pensées et réflexions.

Le personnage divague

Inconvénient [–2] :	quelques minutes à la fois
Difficulté [–5] :	quelques heures à la fois
Péril [–10] :	plusieurs jours de suite

Allié ✪

Les alliés sont des gens ou des organisations qui sont prêts à aider, défendre et apporter leur soutien au personnage. Un allié peut être un individu (par exemple un contact au sein d'une organisation, un informateur confidentiel, etc.), un petit groupe, ou même une nation tout entière. Le joueur doit définir les raisons qui poussent l'allié à apporter son aide au personnage, même si ce dernier l'ignore lui-même.

Un allié devrait apparaître uniquement lorsqu'on fait appel à lui ou que son aide s'avère indispensable (à la discrétion du MJ). Si le personnage y fait appel à l'avance, l'allié lui apportera toute l'aide possible. Aucun jet n'est nécessaire. Cette aide peut prendre la forme d'un soutien financier, d'équipement spécial, ou d'assistance directe de la part de l'allié.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Ennemi* (cf. page 20).

L'allié du personnage est :

Commodité [2] : moins puissant que lui, ou limité à une région précise.

Atout [5] : aussi puissant que lui, ou limité à une province.

Don [10] : plus puissant que lui, ou a accès à des armes puissances, des aptitudes surnaturelles ou d'autres ressources extraordinaires.

Ambidextre ☯

Un personnage qui utilise sa main non directrice subit normalement un malus de –3 à son jet de compétence (cf. *Mauvaise main*, page 32). Les personnages Ambidextres peuvent utiliser leur main non directrice avec un malus réduit ou même nul, en fonction du niveau de ce trait.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Malhabile* (cf. page 23).

Le personnage peut utiliser sa main non directrice :

Commodité [2] : avec un malus de –1 seulement

Atout [5] : sans aucun malus

Athlète ✪

Le personnage est d'un naturel sportif, et bénéficie d'un bonus à tous ses jets de compétence dans les domaines du sport, de l'athlétisme et des prouesses physiques.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Mauvaise forme* (cf. page 23).

Le bonus dont bénéficie le personnage à tous ses jets de compétences du Groupe d'Athlétisme est de :

Commodité [2] : +3

Atout [5] : +6

Don [10] : +9

Attirant ✪

Le personnage possède un physique hors du commun et bénéficie d'un bonus à tous ses jets de compétence lorsque son apparence physique peut avoir une influence (à la discrétion du MJ).

Il s'agit par défaut d'un trait acquis, car l'apparence physique d'un personnage peut changer au cours de sa vie (perte ou gain de poids, chirurgie esthétique, guérison d'une maladie de peau, etc.), que ce soit par la magie, la chirurgie, le travail ou toute autre « mutation ». Ce trait peut également être considéré comme *inné* dans certains univers de jeu, à la discrétion du MJ. En outre, ce trait peut imposer un *malus* aux jets de compétence dans certaines situations, comme lors d'interactions avec des groupes trouvant l'apparence du personnage repoussante, à la discrétion du MJ.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Laid* (cf. page 22).

Le bonus dont bénéficie le personnage dans les situations où son apparence physique entre en ligne de compte est de :

Commodité [2] : +3

Atout [5] : +6

Don [10] : +9

Avancé ☯

Le personnage est issu d'une société dont la technologie est bien plus avancée que celles des civilisations majeures du cadre de jeu. Le personnage a donc accès à une technologie supérieure à la plupart des cultures. Il bénéficie d'un bonus aux jets de compétence appropriés lorsqu'il peut utiliser les outils et l'équipement reposant sur cette technologie.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Primitif* (cf. page 24).

En comparaison à la plupart des autres cultures du cadre de jeu, la culture d'origine du personnage est :

Commodité [2] : légèrement plus avancée ; +3 aux compétences appropriées lorsque le personnage a accès à sa technologie.

Atout [5] : plus avancée ; +6 aux compétences appropriées lorsque le personnage a accès à sa technologie.

Don [10] : incomparablement plus avancée ; +9 aux compétences appropriées lorsque le personnage a accès à sa technologie.

Avantage physique ✪

Le personnage possède une particularité physique qui lui facilite la vie ou lui confère un avantage dans certaines situations. C'est au joueur de définir la nature exacte de cet avantage lorsqu'il l'acquiert. Un personnage peut acquérir ce trait à plusieurs reprises, chaque fois pour un avantage différent. Le niveau de ce trait dépend de la fréquence et de l'intensité de cet avantage.

Une Commodité profite peu souvent au personnage (une fois toutes les deux parties en moyenne) ou d'une façon négligeable (bonus de +3 aux jets de compétence adaptés, augmentation de 1 point d'un attribut primaire, ou autre effet mineur)

Un Atout profite fréquemment au personnage (une fois par partie en moyenne) ou d'une façon modérée (bonus de +6 aux jets de compétence adaptés, augmentation de 2 points d'un attribut primaire, ou autre effet modéré)

Un Don profite constamment au personnage ou d'une façon importante (bonus de +9 aux jets de compétence adaptés, augmentation de 3 points d'un attribut primaire, ou autre effet majeur)

Les effets positifs de ce trait peuvent être amoindris ou annulés par la médecine ou la sorcellerie, à la discrétion du MJ.

L'opposé de ce trait est le trait *Handicap Physique* (cf. page 21). Notez qu'un personnage peut parfaitement posséder à la fois un Avantage Physique et un Handicap Physique, du moment que ces deux traits n'entrent pas en conflit.

La particularité du personnage intervient :

Commodité [2] : peu souvent ou n'affecte que légèrement le personnage (+3 aux jets de compétence)

Atout [5] : fréquemment et affecte le personnage de façon significative (+6 aux jets de compétence)

Don [10] : constamment et affecte le personnage de façon majeure (+9 aux jets de compétence).

Exemple d'avantages physiques

Voici une liste d'exemples d'avantages physiques, que vous êtes libres de modifier et/ou de compléter : Voix enchanteresse, Souplesse, Membres supplémentaires ; Rapidité ; Grande force

Avantage psychologique ✪

Le personnage dispose d'une particularité psychologique qui lui confère un avantage ou améliore ses aptitudes en cours de jeu. C'est le joueur qui définit la nature exacte de cet avantage ainsi que les circonstances dans lesquelles il s'applique (le cas échéant).

Les avantages psychologiques interviennent systématiquement lorsque la situation s'y prête. Si un événement se produit qui correspond à ce trait, le personnage en reçoit les bénéfices immédiatement.

L'opposé de ce trait est le trait *Handicap Psychologique* (cf. page 21). Notez qu'un personnage peut posséder à la fois un Avantage psychologique et un Handicap Psychologique si ces deux traits n'entrent pas en conflit.

Le niveau de ce trait dépend de sa fréquence et de son intensité.

Commodité [2] : Le trait affecte rarement le personnage (une fois toutes les deux parties en moyenne) et lui procure un avantage mineur (bonus de +3 aux jets de compétence concernés). Il peut s'agir par exemple d'une affinité pour un certain groupe de compétences (comme les compétences en rapport avec les animaux, les compétences d'extérieur, les compétences d'érudition, etc.), une résistance modérée à la peur ou aux chocs, ou une passion qui procure au personnage un bonus aux compétences qui lui permettent de poursuivre cette passion.

Atout [10] : Le trait affecte fréquemment le personnage (une fois par partie en moyenne) et lui procure un avantage assez important (bonus de +6 aux compétences concernées). Il peut s'agir par exemple d'une affinité pour un certain groupe de compétences (comme les compétences en rapport avec les animaux, les compétences d'extérieur, les compétences d'érudition, etc.), une résistance modérée à la peur ou aux chocs, ou une passion qui procure au personnage un bonus aux compétences qui lui permettent de poursuivre cette passion.

Don [10] : Le trait affecte très souvent le personnage (au moins deux fois par partie) et lui procure un avantage très important (bonus de +9 aux compétences concernées). Il peut s'agir par exemple d'une affinité pour un certain groupe de compétences (comme les compétences en rapport avec les animaux, les compétences d'extérieur, les compétences d'érudition, etc.), une résistance modérée à la peur ou aux chocs, ou une passion qui procure au personnage un bonus aux compétences qui lui permettent de poursuivre cette passion.

Exemples d'avantages psychologiques

Voici une liste d'exemples d'avantages psychologiques, que vous êtes libres de modifier et/ou de compléter : Artiste, Méthodique ; Compatissant ; Contrôle des émotions ; Coopératif ; Courageux ; Inventif ; Décidé ; Généreux ; Bonne mémoire ; Bosse des maths ; Amour pour quelqu'un ; énergique ; engageant ; Patriote ; Pessimiste ; Réaliste ; Discret.

Avantage social ✪

Le personnage possède un avantage dans les situations sociales et ses interactions avec les autres.

Ce trait peut représenter le charme naturel du personnage, ses talents d'orateur, sa galanterie, son éducation, sa courtoisie, ses bonnes manières, etc.

Cet avantage peut autrement représenter une attitude particulièrement désarmante de la part du personnage, une « langue d'argent », un fort charisme, ou toute autre explication sur laquelle joueur et MJ tombent d'accord.

Si cet avantage peut sembler négligeable, il peut avoir des effets particulièrement profitables à un personnage, en fonction de la culture. Humilier un notable, impressionner Sa Majesté le Roi et gagner les faveurs d'un membre important d'une organisation sont quelques exemples d'utilisation de ce trait.

L'opposé de ce trait est le trait *Handicap Social* (cf. page 22).

Le bonus aux jets de compétence dont bénéficie le personnage lors des interactions sociales est de :

Commodité [2] : +3

Atout [5] : +6

Don [10] : +9

Célèbre ✪

Certaines actions du personnage l'ont rendu célèbre. Les gens le reconnaissent fréquemment lorsqu'ils le croisent ou qu'ils entendent son nom. La plupart des gens font des efforts pour s'attirer les faveurs des gens célèbres ou pour éviter d'attirer leur inimité.

Un personnage peut être célèbre pour quelque chose qu'il a fait ou que les gens lui attribuent (à tort ou à raison). Quelle que soit son exactitude, une réputation est souvent difficile à combattre.

Le niveau et les effets de la célébrité du personnage dépendent du niveau de ce trait. Les chances que quelqu'un ne reconnaisse *pas* le personnage en le voyant (ou en entendant son nom) sont égales au Jet de Contrôle.

Notez que cette réputation ne touche que le personnage, et non le ou les groupes auxquels il est associé.

Exemple – *Si l'on reconnaît toujours les Mousquetaires du Roi grâce à leurs uniformes, on ne les connaît pas individuellement, à moins qu'ils n'aient acquis une réputation personnelle.*

Le joueur devrait noter (ou du moins garder à l'esprit) la raison de la célébrité du personnage. Les effets particuliers de la célébrité sont laissés à l'appréciation et à l'interprétation du MJ.

Exemple – *Un personnage ayant la réputation de défendre les faibles recevra un bonus aux jets de compétences sociales lorsqu'il traite avec la population normale, mais pourrait subir un malus dans ses interactions avec les officiels corrompus et les criminels. D'un autre côté, la célébrité de ce héros pourrait lui conférer un bonus lorsqu'il tente d'intimider ces criminels (ils ont peur de lui). Comme vous le voyez, tout est affaire de bon sens.*

Le trait de Célébrité peut se révéler à double tranchant, mais en règle générale ses effets sont plutôt positifs.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Mauvaise réputation* (cf. page 23).

Le personnage est :

Commodité [2] : une célébrité locale ; il bénéficie d'un bonus de +3 (ou un malus de –3, selon les circonstances) à ses jets Sociaux lorsqu'on le reconnaît.

Atout [5] : une célébrité nationale ; il bénéficie d'un bonus de +6 (ou un malus de –6, selon les circonstances) à ses jets Sociaux lorsqu'on le reconnaît.

Don [10] : une célébrité internationale (ou intergalactique) ; il bénéficie d'un bonus de +9 (ou un malus de –9, selon les circonstances) à ses jets Sociaux lorsqu'on le reconnaît.

Chanceux

Le personnage est plus chanceux que la moyenne. Même les petites mésaventures finissent toujours par tourner à l'avantage du personnage. Ce trait peut représenter une bénédiction divine, un bon karma, ou tout simplement une veine naturelle.

En termes de jeu, le personnage reçoit des point d'action supplémentaires au début de chaque partie. Ces points supplémentaires ne sont pas pris en compte dans la limite des 3 PA (cf. *Points d'action*, page 51).

L'opposé de ce trait est le désavantage *Malchanceux* (cf. page 23).

A début de chaque partie, le personnage reçoit :

Atout [5] : 1 point d'action supplémentaire

Don [10] : 2 points d'action supplémentaires

Compagnon

Un compagnon est une personne qui travaille avec le personnage ou l'assiste d'une façon ou d'une autre. Le personnage n'est pas forcé d'apprécier le compagnon, mais les deux travaillent ensemble régulièrement. Un compagnon peut être interprété par le joueur ou par le MJ, et devrait suivre le personnage dans la plupart de ses aventures, sinon toutes. Le compagnon peut être un assistant, un collègue, un apprenti, un animal fidèle, etc.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Protégé* (cf. page 25). Notez qu'un personnage peut tout à fait posséder à la fois les traits *Compagnon* et *Protégé*, mais ils ne peuvent s'appliquer à la même personne ou créature.

Comparé au personnage, le compagnon :

Commodité [2] : est incompétent ; ou est une gêne mineure pour le personnage mais a aussi son utilité.

Atout [5] : est moins compétent que le personnage ou lui est d'une utilité mineure

Don [10] : est à peu près aussi compétent que le personnage ou lui est d'une grande utilité.

Connaît un secret

Le personnage connaît un secret qui, s'il venait à le révéler, pourrait porter préjudice à la ou les personnes que le secret concerne. Plus la valeur en points de ce trait est élevé, plus ce secret est préjudiciable. Il peut s'agir d'un passé criminel, une identité secrète ou d'une double vie, d'une affaire de cœur, etc. Le sujet du secret n'est pas forcément au courant que le personnage le connaît (au choix du joueur). Si c'est le cas, il se peut que le personnage fasse chanter la personne, la protège, ou partage simplement ce secret.

En cas de révélation du secret, le personnage devrait recevoir un autre désavantage de valeur équivalente, comme un Ennemi, à moins que le joueur ne dépense des *points d'expérience* pour « racheter » ce désavantage (cf. *Expérience*, page 73).

L'opposé de ce trait est le désavantage *Secret* (cf. page 25). Notez qu'un personnage peut parfaitement posséder les traits *Connaît un secret* et *Secret*, du moment qu'ils ne portent pas sur le même sujet.

Si le personnage venait à le révéler, le sujet du secret risquerait :

Commodité [2] : d'être victime d'ostracisme ou d'humiliation

Atout [5] : d'être arrêté, déchu ou ruiné

Don [10] : la mort

Expérience de la vie

Le personnage a mené une existence riche en expériences qui lui confère des connaissances dans de nombreux domaines : il bénéficie d'un bonus aux jets de compétence reposant sur des connaissances que peuvent lui apporter sa culture générale, ses lectures ou ses expériences.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Ingénu* (cf. page 22).

Le bonus dont bénéficie le personnage aux jets de compétences appropriés (à la discrétion du MJ) est de :

Commodité [2] : +3

Atout [5] : +6

Don [10] : +9

Grand

Le personnage est bien plus grand que la moyenne. Ce trait a des avantages aussi bien que des inconvénients, mais ne devrait être intégré qu'aux campagnes où il est plus avantageux que préjudiciable. Par exemple, dans une campagne où les humains n'existent pas et où tous les personnages sont grands, cet avantage n'aura pas sa place. Etre grand peut également être un *Trait Distinctif* (cf. page 26).

Un joueur ne peut pas acquérir ce trait en même temps que le trait *Passe-partout* sans l'accord du MJ.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Petit* (cf. page 24).

Commodité [2] : Le personnage est grand (environ 2,10 m)

Atout [5] : Le personnage est très grand (environ 2,40 m)

Don [10] : Le personnage est gigantesque (jusqu'à 4 mètres)

Guérison rapide

Le personnage se rétablit bien plus vite que la moyenne. Déterminez le facteur de guérison normal en fonction du jeu (cf. *Guérison*, page 59), puis appliquez-lui le modificateur correspondant au niveau de ce trait.

Par exemple, si les personnages récupèrent un nombre de points de dégâts égal à leur VIG par mois, un personnage ayant ce trait comme un Atout récupèrera cette même quantité par jour. Ce trait peut représenter une faculté de régénération mystique, la nanotechnologie d'un cyborg, le métabolisme particulier d'un alien, etc. Les effets de ce trait s'appliquent à toutes les formes de guérison.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Guérison Lente* (cf. page 21).

La vitesse de récupération du personnage augmente de :

Commodité [2] : un degré sur la Table de Temps

Atout [5] : deux degrés sur la Table de Temps, et les jets de compétences pour soigner le personnage bénéficie d'un bonus de +3

Don [10] : trois degrés sur la Table de Temps, et les jets de compétences pour soigner le personnage bénéficie d'un bonus de +6

Immunité

Le personnage est immunisé à une certaine substance, maladie ou condition. Le joueur définit la nature exacte de cette immunité lorsqu'il acquiert ce trait, et il doit s'agir d'une substance spécifique (par exemple, le personnage peut être immunisé au venin de serpent, mais pas au feu ou aux balles). Un personnage peut acquérir ce trait à plusieurs reprises, chaque fois pour une immunité différente.

Le niveau de ce trait dépend de la fréquence et du danger représenté par la substance dans l'univers de jeu.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Accoutumance* (cf. page 20). Notez qu'un personnage peut parfaitement avoir les traits Accoutumance et Immunité en même temps, s'ils ne concernent pas la même substance.

Le personnage est immunisé à :

Commodité [2] : une substance rare et/ou extrêmement dangereuse

Atout [5] : une substance illégale peu courante et moyennement dangereuse

Don [10] : une substance légale courante et moyennement dangereuse

Lecteur rapide ✪

Le personnage peut lire bien plus vite que la moyenne, tout en retenant autant d'informations qu'un lecteur normal.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Illettré* (cf. page 22).

Commodité [2] : Le personnage lit 10 fois plus vite que la normale (un roman en une heure)

Atout [5] : Le personnage lit 100 fois plus vite que la normale (un roman en une minute)

Longévité ✪

Le personnage possède une espérance de vie supérieure à la moyenne. Cela peut venir d'un effet magique, d'un trait naturel ou racial, ou tout simplement d'une bonne hygiène de vie.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Faible espérance de vie* (cf. page 20).

A moins d'une mort violente, le personnage peut espérer vivre :

Commodité [2] : 50% plus longtemps que la moyenne

Atout [5] : 10 fois plus longtemps que la moyenne

Don [10] : toujours ; le personnage est immortel (à moins d'une mort non naturelle)

Membre d'un groupe ✪

Le personnage fait partie d'un groupe ou d'une organisation, et possède les privilèges et responsabilités associés à son grade dans cette organisation. Par exemple, les officiers de police peuvent porter une arme et procéder à une arrestation, mais doivent également respecter la loi, répondre de leurs actions devant leur supérieur, etc.

Le rang se mesure de 1 à 10. Lorsqu'un personnage acquiert ce trait, il paye 1 à 5 points par Rang au sein de ce groupe, en fonction de l'importance ou de l'influence du groupe dans la campagne.

Exemple – *Christine incarne le lieutenant Rebecca Fornier des Bérets Verts. Le lieutenant Fornier a un grade de 2 en tant qu'officier. Le MJ a déterminé que les grades militaires avaient une importance « majeure » dans ce jeu : être Lieutenant (Rang 2) coûte donc à Christine 2 × 4 = 8 points.*

La signification de chaque Rang en termes d'ancienneté, d'autorité et de pouvoir dépend de l'organisation concernée. Le MJ devrait développer la liste des Rangs pour les différents groupes et organisations de sa campagne. Les limitations de campagne aux scores initiaux et aux compétences s'appliquent également aux Rangs : dans un jeu Réaliste, un personnage peut au maximum posséder le Rang 5, alors que dans un jeu Héroïque, il est limité au Rang 8.

Dans certaines situations, le MJ peut autoriser un personnage à utiliser son Rang à la place d'un score de compétence.

De même, le MJ peut accorder un bonus à un personnage ayant un Rang dans une organisation plus importante que son adversaire dans la même organisation.

Chaque niveau de différence entre l'importance des organisations respectives des adversaires se traduit alors par un bonus de +5 au jet de compétence du personnage.

Exemple – *Le lieutenant Fornier (qui dispose d'un score de 5 en PRS) ordonne à un caporal de la police militaire (Rang 4) de la laisser entrer dans la prison afin qu'elle puisse s'entretenir avec un de ses soldats, arrêté pour avoir frappé un membre de la police militaire. Le caporal (qui a 4 en VOL) a reçu des ordres pour ne laisser entrer que son supérieur ou des membres de la police militaire dans la prison : le MJ demande donc à Christine de faire un jet de PRS + Rang + 5 (le caporal n'est qu'un conscrit) + 3d6. Elle lance les dés et obtient 10, pour un total de 5 (PRS) + 2 (Rang) +5 (bonus) + 10 (jet de dés) = 22. Pendant ce temps, le MJ lance 3d6 pour le caporal et obtient 7, pour un résultat de 4 (VOL) + 4 (Rang) + 7 = 15.*

Le caporal cède et laisse passer le lieutenant Fornier.

Si la même situation s'était produite en pleine nuit, lorsque strictement aucune visite n'est autorisée dans la prison, le MJ aurait pu accorder un bonus (de +3, ou même +6) au jet du caporal, ou même tout simplement ne pas autoriser le jet de dés.

Cette règle a pour objectif d'offrir une certaine souplesse dans l'utilisation des compétences, et de permettre aux personnages possédant ce trait de l'utiliser à la place d'une compétence normale afin d'influencer autrui dans les situations adéquates.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Etranger* (cf. page 20).

Mémoire eidétique ☯

Le personnage possède une sorte de « mémoire photographique » qui lui permet de retenir bien plus d'informations que la moyenne. Le personnage oublie rarement ce qu'il a pu voir, entendre ou lire. En outre, il bénéficie d'un bonus à tous ses jets de compétences reposant sur la mémoire (à la discrétion du MJ).

L'opposé de ce trait est le désavantage *Mauvaise mémoire* (cf. page 23).

Le personnage peut se souvenir :

Commodité [2] : des détails importants ; +3 aux jets de compétence appropriés

Atout [5] : des détails mineurs ; +6 aux jets de compétence appropriés

Don [10] : des détails insignifiants ; +9 aux jets de compétence appropriés

Passe-partout ✪

Le personnage est doté d'une apparence banale qui lui permet de passer inaperçu la plupart du temps. On ne se souvient pas aisément de lui (les témoins ont du mal à en donner une description précise, ou fournissent des informations contradictoires). Tous les jets de compétence reposant sur l'identification du personnage subissent un malus, et le personnage lui-même bénéficie d'un bonus de +3 à ses jets de Discrétion pour éviter d'être suivi et ses jets de Vigilance pour détecter si on le suit. Ce trait est particulièrement utile aux agents d'infiltration, aux criminels et à toute personne désirant rester dans l'ombre.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Traits Distinctifs* (cf. page 26).

Les jets de compétence impliquant l'identification du personnage subissent un malus de :

Commodité [2] : –3

Don [5] : –6

Atout [10] : –9

Privilège ✪

Le personnage possède quelque privilège mineur, comme une réduction sur certains produits, un conseil judiciaire gratuit, ou l'autorisation de faire quelque chose d'illégal en temps normal (lever des impôts, pourchasser les criminels, attaquer et piller les navires étrangers, etc.). La nature exacte de ce privilège est à déterminer par le joueur, avec l'accord du MJ.

Les privilèges conférés aux membres d'un groupe font partie de l'avantage *Membre d'un groupe* à un groupe et n'ont pas besoin d'être acquis séparément. Par exemple, un officier de police a le droit de procéder à des arrestations, de porter un badge et une arme, etc. De même, un samouraï a le droit de porter les deux épées (daishô), symboles de son statut, par son appartenance à la caste des samouraïs.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Obligation* (cf. page 24). Notez qu'un personnage peut parfaitement disposer d'un *Privilège* et d'une *Obligation*, du moment que ces deux traits n'entrent pas en conflit.

Le coût d'un Privilège dépend de son importance ou de son influence dans la campagne (à la discrétion du MJ).

Commodité [2] : Le privilège est d'utilité mineure (carte de presse, accréditation de niveau C).

Atout [5] : Le privilège est d'utilité moyenne (permis de port d'arme, accréditation de niveau B).

Don [10] : Le privilège est d'utilité majeure (Lettres de marque, accréditation de niveau A).

Réflexes surhumains ✪

Le personnage possède des réactions extrêmement rapides et bénéficie d'un bonus à son INI (cf. *Initiative*, page 55) et à ses jets de Vigilance destinés à éviter d'être surpris.

Un personnage ayant un faible score en DEX peut prendre ce trait pour représenter une faible coordination générale mais un bon temps de réponse aux événements inattendus.

Commodité [2] : Le personnage bénéficie de +2 à l'INI et +3 à la Vigilance pour éviter la surprise.

Atout [5] : Le personnage bénéficie de +4 à l'INI et +6 à la Vigilance pour éviter la surprise.

Don [10] : Le personnage bénéficie de +6 à l'INI et +9 à la Vigilance pour éviter la surprise.

Résistance à la douleur ✪

Le personnage résiste exceptionnellement bien à la douleur, et bénéficie d'un bonus à ses jets de résistance à la torture ou à la douleur extrême. Les malus que lui infligent les blessures (cf. *Blessures et effets des dégâts*, page 58) sont également réduits.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Faible résistance à la douleur* (cf. page 20).

Le bonus dont bénéficie le personnage aux jets de compétence de Concentration pour résister à la douleur et pour réduire ou annuler les malus dus aux blessures est de :

Commodité [2] : +3
Atout [5] : +6
Don [10] : +9

Résistant ☯

Le personnage est exceptionnellement difficile à tuer. Cela peut représenter un instinct de survie hors du commun, l'utilisation du *chi*, un métabolisme particulièrement résistant, etc.

Le personnage peut appliquer une partie de sa ROB aux dégâts pénétrants (comme ceux infligés par les flèches, les balles ou les épées). La quantité de ROB « résistante » ne peut pas dépasser la ROB normale du personnage, et elle ne peut pas réduire les dégâts pénétrants à moins de 1 point : un personnage ayant ce trait mais aucune armure subira donc toujours au moins 1 point de dégâts par les attaques pénétrantes.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Fragile* (cf. page 20).

La quantité de ROB qui s'applique aux dégâts pénétrants est de :

Commodité [2] : 2 ROB
Atout [5] : 4 ROB
Don [10] : 6 ROB

Riche ✪

L'*Action! System* considère que les personnages disposent de revenus moyens dans le cadre de jeu. Les personnages qui bénéficient de cet avantage disposent de beaucoup plus d'argent. Il peut également définir des personnages ayant un emploi très lucratif ou ayant de grosses fortunes placées. C'est au joueur de définir la nature exacte de sa richesse.

La *Table Optionnelle de Richesse* page 74 propose des règles optionnelles plus détaillées de calcul des revenus selon le décor de campagne.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Pauvre* (cf. page 24).

Financièrement, le personnage est

Commodité [2] : aisé (5 × le revenu moyen)
Atout [5] : riche (10 × le revenu moyen)
Don [10] : millionnaire (1000 × le revenu moyen)

Roublard ✪

Le personnage sait comment être crédible et attirer les confidences, ce qui lui confère un bonus à tous les jets reposant sur la persuasion, la duperie ou le bluff. En revanche, cela ne procure aucun bonus aux jets de Contrefaçon ou autres compétences similaires.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Honnête* (cf. page 22).

Le bonus dont bénéficie le personnage à ses jets dans les compétences concernées est de :

Commodité [2] : +3
Atout [5] : +6
Don [10] : +9

Sang froid ✪

Le personnage sait garder son calme même dans les moments de stress ou d'intense émotion. Dans de telles circonstances, le personnage bénéficie d'un bonus permettant d'annuler partiellement ou complètement les malus aux jets de compétences dus au stress, à la distraction ou aux émotions telles que la peur ou la colère. Le niveau de ce trait détermine le bonus dont bénéficie le personnage.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Mauvais Caractère* (cf. page 23).

Le bonus dont bénéficie le personnage est de :

Commodité [2] : +3
Atout [5] : +6
Don [10] : +9

Sens aiguisé ☯

L'un des sens du personnage est plus affûté que la moyenne et lui confère un bonus à tous ses jets de compétence de Vigilance, ainsi qu'aux autres compétences impliquant l'utilisation de ce sens (à la discrétion du MJ).

Ce trait peut être choisi plusieurs fois, chaque fois pour l'un des sens suivants : ouïe, vue, odorat/goût (comptent comme un seul sens), et toucher.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Handicap Sensoriel* (cf. page 22).

Le bonus conféré aux jets de compétence du personnage impliquant l'utilisation du sens concerné est de :

Commodité [2] : +3
Atout [5] : +6
Don [10] : +9

Sens de l'orientation ☯

Le personnage possède un sens de l'orientation naturel, même sans indices extérieurs. En outre, il bénéficie d'un bonus à toutes les compétences des groupes d'Athlétisme, de Concentration et d'Erudition en rapport avec l'orientation (à la discrétion du MJ).

L'opposé de ce trait est le désavantage *Mauvais Sens de l'Orientation* (cf. page 23).

Le personnage connaît toujours :

Commodité [2]: la direction exacte (nord, nord-ouest, etc.) et bénéficie d'un bonus de +3 aux jets de compétence reposant sur l'orientation.

Atout [5]: l'azimut précis (137° par exemple.) et bénéficie d'un bonus de +6 aux jets de compétence reposant sur l'orientation.

Sens du danger ✪

Le personnage possède une étrange aptitude à percevoir les dangers qui le menacent. Cela peut représenter un sens mystique, une vivacité hors du commun, le *zanshin*, ou tout ce que le joueur peut imaginer. Chaque fois qu'un danger immédiat plane sur le personnage, le MJ effectue secrètement un jet de VOL + Intuition pour ce personnage. La difficulté du jet dépend du niveau du trait. Si le jet est réussi, le personnage prend conscience du danger, même si certains aspects peuvent demeurer mystérieux. Une fois conscient du danger, le personnage bénéficie d'un tour pour accomplir une ou plusieurs actions et ne subit aucun malus de surprise.

L'opposé de ce trait et le désavantage *Téméraire* (cf. page 25).

La difficulté des jets de Sens du danger du personnage est :

Commodité [2] : Assez Difficile (DD 18)

Atout [5] : Délicat (DD 15)

Don [10] : Moyen (DD 12)

Sens du temps ✪

Le personnage possède une perception naturelle du temps qui passe. Il sait toujours l'heure qu'il est avec une incroyable précision.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Mauvais Sens du Temps* (cf. page 23).

Le personnage peut percevoir l'heure qu'il est, de jour ou de nuit :

Commodité [2] : à la minute près

Atout [5] : à la seconde près

Don [10] : au millième de seconde près

Sommeil léger ✪

Le personnage peut se réveiller très facilement du plus profond des sommeils, sans avoir besoin d'un jet de compétence. Le moindre bruit peut réveiller le personnage, si le joueur le décide.

Toute tentative pour s'approcher d'un personnage possédant ce trait se traduit par un jet opposé de Discrétion contre la Vigilance du personnage. Si la marge de réussite du personnage endormi est supérieure à celle de l'autre personne, il se réveille (si le joueur le souhaite).

Le personnage endormi bénéficie d'un bonus à son jet de Vigilance, en fonction du niveau de ce trait.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Sommeil de plomb* (cf. page 25).

Le bonus au jet de Vigilance du personnage est de :

Commodité [2] : +3

Atout [5] : +6

Don [10] : +9

Sommeil réparateur ✪

Le personnage s'endort plus facilement et rapidement que la moyenne, même dans des conditions difficiles. En outre, son sommeil est bien plus réparateur, ce qui lui permet d'éviter la fatigue due au manque de sommeil. Les personnages qui possèdent ce trait bénéficient des effets d'un sommeil complet (12-VIG heures) même s'ils dorment moins longtemps.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Insomnie* (cf. page 22).

Le personnage est pleinement reposé avec seulement :

Commodité [2] : 5 heures au moins de sommeil par jour

Atout [5] : 2 heures au moins de sommeil par jour

Don [10] : aucun repos (le personnage ne dort jamais)

Talent (Groupe de compétences) ☯

Le personnage est particulièrement doué dans un domaine spécifique : il peut apprendre n'importe quelle compétence d'un groupe particulier pour un coût inférieur de 1 point au coût normal en PX, et bénéficie également d'un bonus aux jets de compétence impliquant des recherches ou des études dans un domaine lié à ce groupe de compétences.

Le joueur doit choisir le groupe auquel ce trait s'applique lorsqu'il acquiert ce dernier. Il peut l'acquérir à plusieurs reprises, chaque fois pour un groupe de compétences différent.

Le contraire de ce trait est le désavantage *Problème d'apprentissage* (cf. page 25).

Les bonus dont bénéficie le personnage lors des jets de compétence impliquant des recherches ou des connaissances sur ce domaine sont de :

Commodité [2] : +3

Atout [5] : +6

Don [10] : +9

Vision nocturne ☯

Le personnage peut voir dans l'obscurité ou les ténèbres complètes (selon le niveau de ce trait) et ne subit aucun malus aux jets de Vigilance reposant sur la vue dans de telles conditions.

Le personnage peut voir normalement :

Commodité [2] : la nuit (vision d'un chat)

Atout [5] : dans l'obscurité (vision infrarouge, par exemple)

Don [10] : dans les ténèbres absolues (vision thermique, par exemple)

Volonté de fer ✪

Le personnage est plus volontaire que la moyenne et ne se laisse pas facilement influencer. Cela peut représenter une grande assurance ou un esprit de contradiction. Le personnage reçoit un bonus à ses jets de compétences lorsqu'il s'agit de résister à la tentation, de surmonter sa peur, etc.

L'opposé de trait est le désavantage *Faible volonté* (cf. page 20).

Commodité [2] : Le personnage est plein d'assurance ; les tentatives de persuasion à son encontre subissent un malus de –3

Atout [5] : Le personnage est très sûr de lui ; les tentatives de persuasion à son encontre subissent un malus de –6

Don [10] : Le personnage est impossible à influence ; les tentatives de persuasion à son encontre subissent un malus de –9

Dépendance ✪

Le personnage doit avoir accès à substance ou d'une situation particulières ou subir des conséquences physiques ou mentales.

Les effets précis varient en fonction de la nature exacte de la dépendance, mais devraient avoir pour conséquence un malus de –3 à un ou plusieurs groupes de compétences ou de –1 à un ou plusieurs attributs par niveau. Par exemple, un personnage souffrant d'une dépendance au tabac pourrait subir des tremblements (–1 en DEX) lorsqu'il est en manque.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Immunité* (cf. page 16).

La substance ou situation dont dépend le personnage est :

Inconvénient [–2] : courante (tabac, Eglise catholique)

Difficulté [–5] : peu courante (une plante, une nourriture importée)

Péril [–10] : rare (la plume d'un oiseau mythique)

Ennemi ✪

Les ennemis sont des individus ou des organisations qui cherchent à nuire d'une façon ou d'une autre au personnage. Un ennemi devrait apparaître dans la plupart, si ce n'est toutes les aventures auxquelles participe le personnage. Il peut s'agir d'une personne seule, d'un petit groupe, ou même d'une nation entière.

Toutefois, l'ennemi devrait avoir une justification dans la campagne. Le joueur devrait également définir les origines de son conflit avec son ennemi, même si son personnage n'en est pas conscient (jouer la « découverte » d'un ennemi et des raisons qui le poussent à nuire au personnage est une excellente occasion de rencontre dramatique)

L'opposé de ce trait est l'avantage *Allié* (cf. page 14).

Votre ennemi est :

Inconvénient [–2] : moins puissant que vous, se contente de vous surveiller, ou est cantonné à une région très précise.

Difficulté [–5] : aussi puissant que vous, cherche à vous capturer, ou est cantonné à une province ou une région

Péril [–10] : plus puissant que vous, chercher à vous tuer, est capable de vous traquer n'importe où sur Terre, ou a accès à des armes puissantes, des aptitudes surnaturelles ou d'autres ressources.

Etranger ✪

Le personnage ne fait pas partie du groupe, de la culture ou de l'organisation dominante de la campagne, et est donc traité différemment.

Il peut inspirer la méfiance, être exclu des événements sociaux, ignoré, sujet à des lois restrictives (indiquant où le personnage peut vivre ou non, comment il peut voyager, etc.), ou même traqué et menacé d'emprisonnement ou de mort.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Membre d'un groupe* (cf. page 17).

Un Etranger est sujet à :

Inconvénient [–2] : un préjudice mineur sans véritables restrictions légales (–3 aux jets de compétences sociales)

Difficulté [–5] : un préjudice majeur avec diverses restrictions légales (–6 aux jets de compétences sociales)

Péril [–10] : un préjudice extrême ou traité comme une personne inférieure sans droits civils (–9 aux jets de compétences sociales)

Faible espérance de vie ☯

Le personnage possède une espérance de vie inférieure à la moyenne. Cela peut venir d'une race ou d'une espèce particulière, ou Refléter le stade terminal d'une maladie (comme le SIDA).

L'opposé de ce trait est l'avantage *Longévité* (cf. page 17).

A moins d'un miracle, le personnage vivra :

Inconvénient [–2] : 50% moins longtemps que la moyenne, ou moins de 50 ans

Difficulté [–5] : 75% moins longtemps que la moyenne, ou moins de 10 ans

Péril [–10] : 90% moins longtemps que la moyenne, ou moins de 1 an

Faible résistance à la douleur ✪

Le personnage résiste mal à la douleur. Il subit un malus aux jets de Concentration pour résister à la torture ou à la douleur extrême, et subit une augmentation de malus dus aux blessures (cf. *Blessures et effets des dégâts* page 58).

L'opposé de ce trait est l'avantage *Résistance à la douleur* (cf. page 18).

Le personnage subit un malus de :

Inconvénient [–2] : –3 aux jets de compétence pour résister à la douleur, ainsi qu'un malus supplémentaire de –1 lorsqu'il est blessé

Difficulté [–5] : –6 aux jets de compétence pour résister à la douleur, ainsi qu'un malus supplémentaire de –2 lorsqu'il est blessé

Péril [–10] : –9 aux jets de compétence pour résister à la douleur, ainsi qu'un malus supplémentaire de –3 lorsqu'il est blessé

Faible volonté ✪

Le personnage n'arrive pas à s'affirmer. Il suit généralement les instructions et les conseils d'autrui. Cela peut venir d'une faible estime de soi ou d'une peur de la confrontation.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Volonté de Fer* (cf. page 19).

Le personnage :

Inconvénient [–2] : a du mal à s'affirmer (VOL maximale de 3 ; bonus de +3 aux personnes tentant de le persuader)

Difficulté [–5] : est très influençable (VOL maximale de 2 ; bonus de +6 aux personnes tentant de le persuader)

Péril [–10] : est complètement dépendant des décisions des autres (VOL maximale de 1 ; bonus de +9 aux personnes tentant de le persuader)

Fragile ☯

Le personnage résiste mal aux effets des dégâts mortels. Cela peut représenter un manque d'instinct de survie, une apathie, un corps affaibli, ou tout ce que le joueur peut imaginer.

Le personnage subit des dégâts aggravés lorsqu'il est la cible d'attaques mortelles (comme les flèches, les balles et les épées). La quantité de dégâts supplémentaires dépend du niveau de ce trait. Elle ne peut pas dépasser le double du jet initial de dégâts.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Résistant* (cf. page 18).

Les dégâts supplémentaires que subit le personnage lorsqu'il est victime d'une attaque mortelle sont de :

Inconvénient [–2] : +1 point par blessure

Difficulté [–5] : 2 × toute blessure mortelle

Péril [–10] : 1 point de dégâts mortels provoque sa mort

Guérison lente

Le personnage récupère moins vite que la normale des blessures physiques, et les jets de compétences destinés à le soigner subissent un malus. Déterminez la vitesse normale de guérison du jeu (cf. *Guérison*, page 59) avant d'y appliquer le modificateur correspondant au niveau de ce trait. Par exemple, si les personnages récupèrent normalement un nombre de points de dégâts égal à leur ROB par jour, un personnage ayant ce trait comme un Inconvénient récupérera cette même valeur chaque mois.

Ce trait peut représenter un état particulier ou une maladie comme l'hémophilie, des complications dues au diabète, une malédiction mystique, ou tout autre effet que le joueur pourrait imaginer.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Guérison Rapide* (cf. page 16).

Le personnage guérit moins vite :

Inconvénient [–2] : d'un degré sur la table de temps, et les jets de compétence destinés à le soigner subissent un malus de –3

Difficulté [–5] : de deux degrés sur la table de temps, et les jets de compétence destinés à le soigner subissent un malus de –6

Péril [–10] : de trois degrés sur la table de temps, et les jets de compétence destinés à le soigner subissent un malus de –9

Handicap Physique

Le personnage est victime d'une maladie ou d'un handicap physique qui le gêne dans sa vie quotidienne et qui peut être mineur, modéré ou majeur. C'est au joueur de définir la nature exacte de ce handicap lorsqu'il acquiert ce trait. Il peut l'acquérir à plusieurs reprises, chaque fois pour un handicap différent.

Le niveau de ce trait dépend de la fréquence et de l'intensité du handicap.

Un Inconvénient affecte le personnage de temps à autres (une fois toutes les deux parties en moyenne) et a un impact mineur sur lui (le désavantage affecte légèrement les actions du personnage, lui inflige un malus de –3 aux jets de compétence concernés, forme un handicap léger pendant quelques heures ou un handicap lourd pendant quelques minutes).

Exemples – *Allergie légère, dyslexie, mutisme, doigt amputé, arthrite, paralysie locale.*

Une Difficulté affecte fréquemment le personnage (une fois par partie en moyenne) et a un impact modéré sur lui (le désavantage affecte les actions du personnage de façon modérée, lui inflige un malus de –6 aux jets de compétence concernés, forme un handicap léger pendant plusieurs jours ou un handicap lourd pendant plusieurs heures à la fois).

Exemples – *Diabète nécessitant un traitement régulier à l'insuline, membre amputé, premier stade d'un Parkinson, allergie a des substances courantes.*

Un Péril a un impact énorme sur les actions du personnage, lui inflige un malus de –9 aux jets de compétence concernés (voire les interdit, à la discrétion du MJ), ou handicape gravement le personnage pendant plusieurs jours à la fois, voire de façon permanente.

Exemples – *Hémiplégie, Epilepsie fréquente, stade avancé d'un Parkinson, plusieurs membres amputés.*

Les effets négatifs du trait peuvent être réduits de façon temporaire par la médecine, la sorcellerie ou autres moyens du même genre. Aucun Jet de Contrôle n'est autorisé pour les Handicaps Physiques.

L'opposé de ce trait est le trait *Avantage Physique* (cf. page 14). Notez qu'un personnage peut posséder à la fois un Avantage Physique et un Handicap Physique si ces deux traits n'entrent pas en conflit.

Le handicap du personnage :

Inconvénient [–2] : intervient de temps à autres et a un impact mineur sur le personnage

Difficulté [–5] : intervient fréquemment et a un impact modéré sur le personnage

Péril [–10] : intervient très fréquemment ou constamment et a un impact important sur le personnage

Exemples de désavantages physiques

Voici une liste de Désavantages Physiques. Vous êtes libre d'en imaginer de nouveaux pour votre jeu : Diabète ; Dyslexie ; Epilepsie ; Maladie ; Muet ; Obèse ; Hémiplégique.

Handicap Psychologique

Le personnage est affligé d'une particularité psychologique qui le handicape et limite ses aptitudes en cours de jeu. C'est au joueur de définir la nature exacte de ce trait, ainsi que les circonstances dans lesquelles il se manifeste (le cas échéant).

Les handicaps psychologiques interviennent automatiquement lorsque la situation correspondante se produit, et le personnage doit en subir les effets pendant au moins un tour. Un jet de Contrôle réussi permet au personnage d'agir normalement à partir du tour suivant, jusqu'à ce qu'une nouvelle situation provoque une résurgence de ce trait.

L'opposé de ce trait est le trait *Avantage Psychologique* (cf. page 15). Notez qu'un personnage peut à la fois posséder un Avantage Psychologique et un Handicap Psychologique si ces deux traits n'entrent pas en conflit.

Le niveau de ce trait dépend de la fréquence et de l'intensité du désavantage, et de la difficulté qu'éprouve le personnage à le surmonter.

Inconvénient [–2] : Ce trait affecte peu souvent le personnage (une fois toutes les deux parties en moyenne) et a un impact mineur sur lui (elle influence les choix du personnage, lui inflige un malus de –3 aux jets de compétence concernés). Exemples : phobie légère provoquant l'anxiété, antipathie envers quelqu'un provoquant l'irritation ou la tension, code de conduite que le personnage suit par choix et non par obligation (SC 5)

Difficulté [–5] : Ce trait affecte fréquemment le personnage (une fois par partie en moyenne) et a un impact modéré sur lui (elle limite les choix du personnage, lui inflige un malus de –6 aux jets de compétence concernés). Exemples : phobie importante poussant le personnage à éviter l'objet de sa peur, haine de quelqu'un poussant le personnage à se montrer menaçant ou hostile, code de conduite que le personnage suit dans la plupart des cas (SC 10).

Péril [–10] : Ce trait intervient très fréquemment (au moins deux fois par partie) et a un impact important sur le personnage (il dicte les actions du personnage, impose un malus de –9 aux jets de compétence concernés). Exemples : Phobie grave provoquant un choc catatonique, haine farouche de quelqu'un provoquant un accès de rage, code de conduite que le personnage suit au péril de sa vie (SC 15).

Exemples de désavantages psychologiques

Voici une liste de désavantages physiques que vous êtes libres de modifier et/ou compléter : frénésie de bataille, bipolaire, code de l'honneur, lunatique, lâche, décadent, malhonnête, flashbacks, cupide, romantique invétéré, indécis, agressif, jaloux, fainéant, impatient, impulsif, patriote, paranoïaque, phobie, avide de pouvoir, sens du devoir, schizophrène, borné, vaniteux.

Handicap sensoriel ✪

L'un des sens du personnage est handicapé et lui inflige un malus à tous ses jets de Vigilance, ainsi que les compétences faisant appel à ce sens (à la discrétion du MJ). Ce trait peut être acquis à plusieurs reprises, chaque fois pour l'un sens : ouïe, vue, goût/odorat (considérés comme un seul sens), toucher.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Sens aiguisés* (cf. page 18).

Inconvénient [–2] : Le personnage subit un malus de –3 à tous ses jets de compétence utilisant ce sens

Difficulté [–5] : Le personnage a besoin d'une aide médicale, technologique ou magique pour utiliser ce sens et subit un malus de –6 à tous ses jets de compétence utilisant ce sens

Péril [–10] : Le personnage est incapable d'utiliser ce sens (sourd ou aveugle par exemple) et ne peut faire aucune jet de compétence en rapport avec ce sens (ou avec un malus de –9, à la discrétion du MJ).

Handicap Social ✪

Le personnage possède un handicap social qui le gêne dans ses interactions avec les autres. Ce trait peut représenter un personnage capricieux, prétentieux, goujat, bavard, hautain, timide, hargneux ou puéril par exemple. Il peut également représenter une habitude particulièrement détestable (se curer le nez, roter, ou avoir des gaz au moment le moin approprié), un problème d'élocution ou tout autre élément pouvant handicaper le personnage lors de ses interactions sociales.

S'il semble négligeable au premier coup d'œil, ce trait peut avoir des conséquences très sérieuses, en fonctions des règles de comportement de la culture dans laquelle le personnage évolue. Dans le Japon féodal par exemple, un samouraï parlant grossièrement à son daimyo risque le déshonneur complet, ou plus probablement la mort !

L'opposé de ce trait est le trait *Avantage Social* (cf. page 15).

Du fait de son Handicap Social, le personnage risque :

Inconvénient [–2] : une humiliation légère ; les jets de compétences impliquant une interaction sociale subissent un malus de –3

Difficulté [–5] : une humiliation grave ; les jets de compétences impliquant une interaction sociale subissent un malus de –6

Péril [–10] : une arrestation, des blessures graves (voire la mort) ; les jets de compétences impliquant une interaction sociale subissent un malus de –9

Honnête ✪

Le personnage ne peut s'empêcher de dire la vérité, même lorsque cela peut avoir des conséquences fâcheuses.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Roublard* (cf. page 18).

Le personnage :

Inconvénient [–2] : éprouve des remords à mentir (SC 5).

Difficulté [–5] : doit lutter ne serait-ce que pour exagérer ou minimiser un détail important (SC 10).

Péril [–10] : doit dire la vérité, toute la vérité et rien que la vérité, même dans les circonstances les plus extrêmes (SC 15).

Illettré ☯

Le personnage ne sait pas très bien lire et écrire (ce qui est normal dans certaines cultures).

L'opposé de ce trait est l'avantage *Lecteur rapide* (cf. page 17).

Inconvénient [–2] : Le personnage écrit et lit deux fois moins vite que la moyenne

Difficulté [–5] : Le personnage ne sait ni lire ni écrire

Ingénu ☯

Le personnage a jusqu'à présent mené une vie protégée : il est crédule et se laisse facilement manipuler. Toutes les tentatives de persuasion ou de manipulation à l'encontre du personnage bénéficient donc d'un bonus qui dépend du niveau de ce trait.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Expérience de la vie* (cf. page 16).

Le personnage est :

Inconvénient [–2] : plutôt naïf et peu conscient des « mauvais côtés de la vie » (+3 aux jets de compétence pour le persuader)

Difficulté [–5] : naïf et peu conscient des « mauvais côtés de la vie » (+6 aux jets de compétence pour le persuader)

Péril [–10] : crédule et inconscient des « mauvais côtés de la vie » (+9 aux jets de compétence pour le persuader)

Insomnie ✪

Le personnage est incapable de profiter d'une bonne nuit de repos. Cela peut être dû à un problème de santé, à des cauchemars incessants, ou à toute autre raison que le joueur peut imaginer. Les personnages qui ne bénéficient pas d'un repos suffisant (en général 12–VIG heures de sommeil) chaque nuit subissent un malus à tous les jets de compétence exigeant un minimum de concentration et d'éveil (à la discrétion du MJ) à cause de la fatigue.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Sommeil réparateur* (cf. page 19).

Le personnage :

Inconvénient [–2] : a des difficultés à s'endormir (il perd en moyenne 1 heure de sommeil par nuit)

Difficulté [–5] : ne peut pas s'endormir sans l'aide d'un produit particulier, comme du vin ou des somnifères (il perd en moyenne 2 heures de sommeil par nuit).

Péril [–10] : ne peut pas dormir s'il y a le moindre bruit ou mouvement autour de lui (il perd en moyenne 4 heures de sommeil par nuit)

Laid ✪

Le personnage est exceptionnellement laid, ce qui a des conséquences négatives sur ses relations avec les autres : il reçoit un malus à tous ses jets de compétence lorsque son apparence physique peut avoir une influence (à la discrétion du MJ).

Il s'agit par défaut d'un trait acquis, car l'aspect d'un personnage peut changer au cours de sa vie (prise de poids, cicatrices, maladies, etc.)

Dans certaines circonstances, ce trait peut accorder un bonus au personnage dans ses interactions avec certaines races ou créatures appréciant son apparence physique (à la discrétion du MJ).

L'opposé de ce trait est l'avantage *Attirant* (cf. page 14).

Le malus que subit le personnage à ses jets de compétence lorsque son apparence entre en ligne de compte est de :

Inconvénient [–2] : –3

Difficulté [–5] : –6

Péril [–10] : –9

Malchanceux ☯

Le personnage est poursuivi par la malchance. Tout semble tourner mal pour lui, même lorsqu'il prend des précautions. Ce trait peut représenter un personnage peu attentif, maudit, ou tout simplement… malchanceux.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Chanceux* (cf. page 16).

Inconvénient [–2] : Le personnage subit de petites déconvenues dans des situations peu courantes (accidents sans importance, renverser son verre sur quelqu'un)

Difficulté [–5] : Le personnage est sujet à des accidents dangereux ou coûteux dans des circonstances courantes (il manque son avion, ou est en retard)

Péril [–10] : Le personnage et victime d'accidents très dangereux et ce très fréquemment (un pneu éclate pendant une poursuite en voiture)

Malhabile ☯

En règle générale, un personnage utilisant sa mauvaise main encoure un malus de –3 à ses jets de compétence (cf. *Mauvaise main*, page 32). Les personnages qui possèdent ce trait sont encore plus handicapés que la moyenne lorsqu'ils utilisent cette main.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Ambidextre* (cf. page 14).

Le malus subit lorsque le personnage utilise sa mauvaise main est de :

Inconvénient [–2] : –6

Difficulté [–5] : –9

Péril [–10] : impossible (il ne peut pas utiliser cette main)

Mauvais caractère ✪

Le personnage possède un caractère impossible : les moindres détails l'énervent, tout particulièrement lorsque cela va à l'encontre de ses désirs. Il perçoit les désaccords comme des attaques personnelles, les plaisanteries comme des insultes, les compliments sincères comme des remarques ironiques, etc.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Sang froid* (cf. page 18).

Lorsqu'il s'emporte le personnage est prêt à risquer :

Inconvénient [–2] : l'isolation ou l'humiliation

Difficulté [–5] : une arrestation, des blessures physiques, la ruine sociale ou financière

Péril [–10] : la mort

Mauvais sens de l'orientation ☯

Le personnage n'a aucun sens de l'orientation, au point de ne pas savoir se servir d'une boussole. En conséquence, le personnage subit un malus à tous ses jets de compétence reposant sur l'orientation (à la discrétion du MJ).

L'opposé de ce trait est l'avantage *Sens de l'orientation* (cf. page 19).

Inconvénient [–2] : Le personnage subit un malus de –3

Difficulté [–5] : Le personnage subit un malus de –6

Péril [–10] : Le personnage subit un malus de –9

Mauvais sens du temps ☯

Le personnage n'a aucun sens du passage du temps. Il ne sait jamais l'heure qu'il est s'il n'a pas de montre.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Sens du temps* (cf. page 19).

Sans une montre ou autre indicateur, le personnage :

Inconvénient [–2] : ne sait pas l'heure qu'il est à une heure près

Difficulté [–5] : ne distingue pas le jour de la nuit

Mauvaise forme ✪

Le personnage est en mauvaise forme physique, et subit un malus à tous ses jets de compétence en rapport avec les sports, l'athlétisme ou les activités physiques (à la discrétion du MJ).

L'opposé de ce trait est l'avantage *Athlète* (cf. page 14).

Le malus que subit le personnage à ses jets de compétence en rapport avec les activités sportives est de :

Inconvénient [–2] : –3 à toutes les compétences du groupe athlétique

Difficulté [–5] : –6 à toutes les compétences demandant un effort physique

Péril [–10] : –9 à toutes les compétences demandant un effort physique.

Mauvaise mémoire ✪

Le personnage a du mal à faire appel à sa mémoire. La gravité de ce handicap dépend du niveau de ce trait.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Mémoire eidétique* (cf. page 17).

Inconvénient [–2] : Le personnage a des difficultés à se souvenir des noms et des visages et de faits connus (–3 aux jets de compétence concernés)

Difficulté [–5] : Le personnage a une très mauvaise mémoire et oublie facilement les détails, voire ses amis et sa famille (–6 aux jets de compétence concernés)

Péril [–10] : Le personnage souffre d'une forme de sénilité qui l'empêche de se souvenir des faits les plus simples, y compris sa propre identité (–9 aux jets de compétence concernés)

Mauvaise réputation ✪

Le personnage a acquis une mauvaise réputation. Les gens le reconnaissent souvent lorsqu'ils le voient ou qu'ils entendent son nom, et passent leur chemin ou lui expriment leur mépris. La Mauvaise réputation d'un personnage peut être fondée ou non. Mais dans tous les cas, il est très difficile de s'en débarrasser.

L'ampleur et les effets de la mauvaise réputation du personnage dépendent du niveau de ce trait. Les chances qu'un personnage ne reconnaisse *pas* le personnage en le voyant (ou en entendant son nom) sont égales à son Score de Contrôle.

Comme la Célébrité, la Mauvaise Réputation ne s'applique qu'au personnage, et non aux groupes dont il peut faire partie.

Exemple – *Même si les ninja Iga du Japon féodal sont reconnus lorsqu'ils se réclament de leur clan ou sont découverts, ils ne sont pas connus individuellement à moins d'avoir gagné une certaine réputation (cet homme est un shinobi, mais cette autre personne est Hattori Hanzo).*

Le joueur devrait préciser les raisons de la mauvaise réputation de son personnage. Les effets exacts de ce trait sont laissés à l'appréciation du MJ.

Exemple – *Un personnage qui a la réputation d'opprimer les faibles (comme un seigneur du crime, un super-vilain ou un tyran) subit un malus à ses jets de compétences Sociales lorsqu'il interagit avec la plupart des gens, mais peut recevoir un bonus lorsqu'il traite avec ses hommes de mains, des officiers corrompus ou autres criminels.*

D'un autre côté, un tel personnage subira un malus lors de ses interactions avec les dirigeants de nations libres, les officiers de police, ou la population en général. Encore une fois, l'application de ce trait demande un certain bon sens.

La Mauvaise Réputation peut être une épée à double tranchant, mais ses effets sont principalement négatifs.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Célèbre* (cf. page 15).

Inconvénient [–2] : Le personnage une réputation locale, et subit un malus de –3 (ou un bonus de +3, selon les circonstances) aux jets de compétences sociales lorsqu'on le reconnaît

Difficulté [–5] : Le personnage une réputation nationale et subit un malus de –6 (ou un bonus de +6, selon les circonstances) aux jets de compétences sociales lorsqu'on le reconnaît

Péril [–10] : Le personnage une réputation internationale et subit un malus de –9 (ou un bonus de +9, selon les circonstances) aux jets de compétences sociales lorsqu'on le reconnaît

Mineur ☯

Le personnage n'a pas encore atteint l'âge adulte légal, ce qui lui pose divers problèmes physiques, sociaux et légaux. Ses parents ou tuteurs en ont encore la responsabilité, et la plupart des adultes le considèrent comme inférieur : il peut être soumis à des restrictions comme un couvre-feu, un accès limité à certains établissements et l'impossibilité de conduire.

Il éprouve également certaines difficultés d'ordre physique : un jeune enfant aura du mal à atteindre les étagères les plus hautes, par exemple, alors qu'un adolescent pourra avoir des problèmes d'acné ou de mue. Notez que l'âge auquel on devient légalement adulte dépend du cadre de jeu.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Vieux* (cf. page 26).

Inconvénient [–2] : Le personnage est un adolescent (13 à 17 ans)

Difficulté [–5] : Le personnage est un pré-adolescent (7 à 12 ans)

Péril [–10] : Le personnage est un enfant (6 ans ou moins)

Obligation ✪

Le personnage a des obligations envers une personne ou une organisation. Il s'agit généralement d'obligations prises volontairement, mais ce n'est pas toujours le cas. Il peut s'agir par exemple d'un service dans l'armée, d'un sacerdoce de prêtre, ou de l'allégeance d'un chevalier à son seigneur. Le personnage doit répondre à ses obligations ou risquer des sanctions, l'expulsion ou même l'emprisonnement, selon la nature de ce désavantage.

Une Obligation peut représenter un métier, mais le MJ ne devrait pas l'autoriser pour les obligations triviales que le personnage peut outrepasser sans conséquences. Une Obligation volontaire implique quelque chose que le personnage veut ou doit respecter (le personnage a besoin de son travail pour payer ses factures, par exemple). Les Obligations involontaires ou celles qui exigent un service (comme le service militaire) impliquent une forme de punition si le personnage ne les respecte pas.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Privilège* (cf. page 17). Notez qu'un personnage peut posséder un Privilège et une Obligation si ces deux traits n'entrent pas en conflit.

L'obligation du personnage affecte sa vie :

Inconvénient [–2] : Rarement (moins d'une fois par mois ; par exemple un réserviste)

Difficulté [–5] : Occasionnellement (une fois par semaine ou plus ; par exemple un service militaire actif, un officier de police)

Péril [–10] : Constamment (tous les jours ou plus ; par exemple un agent secret sous couverture ou un soldat en zone de combat)

Pauvre ✪

L'*Action! System* considère que les personnages disposent de revenus moyens en fonction du cadre de jeu (cf. *Table optionnelle de richesse*, page 74). Les personnages Pauvres gagnent nettement moins d'argent. Il se peut qu'ils occupent un emploi mal payé ou soient au chômage.

Ce désavantage s'applique autant aux personnages qui ne possèdent rien qu'à ceux qui disposent de millions bloqués sur un compte. C'est au joueur de définir les raisons exactes de sa situation financière difficile.

La *Table Optionnelle de Richesse* page 74 propose des règles optionnelles plus détaillées de calcul des revenus selon le décor de campagne.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Riche* (cf. page 18).

Financièrement, le personnage est

Inconvénient [–2] : en dessous de la moyenne (50% du revenu annuel moyen)

Difficulté [–5] : pauvre (20% du revenu annuel moyen)

Péril [–10] : déshérité, (moins de 10% du revenu annuel moyen)

Petit ☯

Le personnage est bien plus petit que la moyenne humaine. Ce trait peut présenter des bons et des mauvais côtés, mais ne devrait apparaître que dans des cadres de jeu ou être petit est plus une limitation qu'un atout. Par exemple, dans une campagne où les humains n'existent pas et où tous les personnages sont petits, ce désavantage n'a pas sa place.

Etre petit peut également être un *Trait Distinctif* (cf. page 26) dans certains cadres de jeu. On ne peut pas l'acquérir en même temps que l'avantage *Passe-partout* (cf. page 17) sans l'accord du MJ.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Grand* (cf. page 16).

Le personnage mesure :

Inconvénient [–2] : environ 1,20 m (un enfant humain par exemple) et son score de MVT est limité à 6.

Difficulté [–5] : environ 90 cm (un nain par exemple) et son score de MVT est limité à 4

Péril [–10] : environ 60 cm (un lilliputien, par exemple), et son score de MVT est limité à 2. le personnage est considéré comme une cible de Petite taille (cf. *Taille des Cibles*, page 55).

Primitif ☯

Selon les critères des civilisations dominantes de la campagne, le personnage est issu d'une culture primitive.

Il ne sait pas se servir des technologies modernes et ne peut commencer le jeu avec des compétences techniques autres que celles présentes dans sa culture d'origine.

En outre, le personnage subit un malus à tous ses jets de compétences impliquant l'utilisation d'une technologie « avancée ».

Ce trait peut par exemple représenter un Indien d'une tribu n'ayant eu aucun contact avec les colons pendant la Conquête de l'Ouest, un indigène d'une vallée préhistorique perdue dans un décor de jeu pulp, ou encore un humain sur une Terre conquise par un Empire interstellaire au XXI° siècle.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Avancé* (cf. page 14).

Le personnage :

Inconvénient [–2] : n'est pas habitué aux technologies modernes, et subit un malus de –3 aux compétences correspondantes

Difficulté [–5] : se sent mal à l'aise avec les technologies modernes, et subit un malus de –6 aux compétences correspondantes

Péril [–10] : est terrifié par les technologies modernes, et subit un malus de –9 aux compétences correspondantes, voire ne peut pas les utiliser (à la discrétion du MJ)

Problème d'apprentissage ☯

Le personnage doit travailler plus dur ou apprend plus lentement que la moyenne. Les coûts d'apprentissage des compétences sont doublés pour lui. En outre, le personnage subit un malus à tous les jets de compétence reposant sur la recherche, l'étude ou l'instruction. Ce désavantage peut venir d'un blocage mental, d'un problème psychomoteur, ou de toute autre raison imaginée par le joueur (avec l'accord du MJ).

L'opposé de ce trait est l'avantage *Talent* (cf. page 19).

Le malus que subit le personnage aux jets de compétence reposant sur la recherche, l'étude ou l'instruction est de :

Inconvénient [–2] : –3

Difficulté [–5] : –6

Péril [–10] : –9

Protégé ✪

Un Protégé est une personne qui a besoin de l'aide et de la protection du personnage, et sur lequel ce dernier se sent obligé de veiller. Le personnage est prêt à des nombreuses concessions pour assurer la sécurité de son Protégé, et doit réussir un Jet de Contrôle pour ne pas obéir à son instinct.

Les Protégés peuvent être des enfants, des parents, des amis ou des camarades, ou même des étrangers.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Compagnon* (cf. page 16). Notez qu'un personnage peut tout à fait posséder un Compagnon et un Protégé, du moment que ces deux traits n'entrent pas en contradiction.

Inconvénient [–2] : Le Protégé possède des aptitudes et des compétences égales à celles du personnage.

Difficulté [–5] : Le Protégé est plus faible que le personnage (un enfant ou une personne âgée, par exemple)

Péril [–10] : Le Protégé a divers problèmes, est en danger constant (un parent mourant, un fugitif)

Réflexes lents ☯

Le personnage est affligé de réactions particulièrement lentes et subit un malus à son Initiative lors des combats (cf. *Initiative*, page 55) et à ses jets de Vigilance pour éviter d'être surpris. Un personnage doté d'un score de DEX élevé peut prendre ce trait pour représenter une grande souplesse générale mais un manque de vivacité.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Réflexes Surhumains* (cf. page 18).

Inconvénient [–2] : Le personnage subit –2 à l'INI et –3 aux jets de Vigilance pour éviter la surprise

Difficulté [–5] : Le personnage subit –4 à l'INI et –6 aux jets de Vigilance pour éviter la surprise

Péril [–10] : Le personnage subit –6 à l'INI et –9 aux jets de Vigilance pour éviter la surprise

Secret ✪

Le personnage possède un secret dont la révélation pourrait lui porter préjudice. Plus la valeur en points de ce trait est élevée, plus le secret pourrait lui faire du tort. Un secret peut être un passé criminel, une identité secrète ou une double vie, une affaire de cœur, etc.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Connaît un secret* (cf. page 16). Notez qu'un personnage peut tout à fait posséder ces deux traits s'ils ne portent pas sur le même sujet.

S'il venait à être révélé, le secret exposerait le personnage à :

Inconvénient [–2] : ostracisme ou humiliation

Difficulté [–5] : arrestation, blessures, ruine financière ou sociale

Péril [–10] : la mort

Sommeil de plomb ✪

Le personnage a du mal à se réveiller même d'un petit somme, à moins de réussir un jet de Vigilance. Le niveau de difficulté de ce jet de Vigilance dépend du niveau de ce trait. Le personnage endormi peut utiliser des point d'action pour améliorer son jet de Vigilance, en fonction des circonstances (à la discrétion du MJ)

L'opposé de ce trait est l'avantage *Sommeil léger* (cf. page 19).

Le personnage doit réussir un jet de Vigilance :

Inconvénient [–2] : Assez difficile (DD 18) pour se réveiller lors de grands bruits (cris, porte qui claque, etc.)

Difficulté [–5] : Très Difficile (DD 24) pour se réveiller même dans de très grands bruits (klaxon de voiture, coup de feu, chaîne hi-fi, etc.)

Péril [–10] : Quasiment Impossible (DD 30) pour se réveiller dans le plus grand des vacarmes (avion passant le mur du son, explosion, concert de rock, etc.)

Téméraire ✪

Le personnage n'a aucun sens du danger pour lui-même. Cela peut représenter une tendance suicidaire, un manque de discernement, ou tout ce que le joueur peut imaginer. Chaque fois que le personnage effectue un jet de Vigilance pour détecter une menace (comme un piège ou une embuscade), il subit un malus. L'importance de ce malus dépend du niveau de ce trait. S'il réussit son jet, la réaction du personnage est laissée au choix du joueur.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Sens du danger* (cf. page 19).

Lorsqu'il effectue un jet de compétence pour percevoir ou prendre conscience d'un danger, le personnage subit un malus de :

Inconvénient [–2] : –3

Difficulté [–5] : –6

Péril [–10] : –9

Traits distinctifs ✪

Le personnage se distingue des autres par quelque particularité physique, qu'il s'agisse de son apparence, de son style vestimentaire, ou de son accent par exemple. Le joueur doit intégrer ce Trait Distinctif à l'interprétation de son personnage, mais cela compose un aspect important, amusant, voire humoristique.

L'opposé de ce trait est l'avantage *Passe-partout* (cf. page 17).

Les traits distinctifs du personnage sont :

Inconvénient [–2] : aisément dissimulables (cicatrice, tatouage)

Difficulté [–5] : dissimulables avec un effort, comme un jet de Déguisement ou de Comédie (attitude particulière, couleur des cheveux, problème d'élocution)

Péril [–10] : impossibles à dissimuler (géant, nain, race différente)

Vieux ✪

Le personnage est d'un âge avancé, ce qui lui pose divers problèmes physiques, sociaux et légaux. Il est peut-être sous la tutelle de ses enfants ou d'autres proches. Certains adultes peuvent le considérer comme inférieur, et il est peut-être sujet à diverses restrictions (comme l'impossibilité de conduire). Il subit également diverses difficultés physiques, comme de l'arthrite.

Notez que l'âge auquel un personnage devient vieux (du moins du point de vieux social et légal, si ce n'est physiquement) varie selon le cadre de jeu, et parfois d'une race à l'autre (par exemple, les elfes vivent bien plus longtemps que les humains). Les niveaux suivants se réfèrent à l'espèce humaine, et doivent être adaptés en fonction de l'univers.

L'opposé de ce trait est le désavantage *Mineur* (cf. page 24).

Inconvénient [–2] : Le personnage est âgé (de 60 à 75 ans) ; ses attributs physiques ne peuvent dépasser 7

Difficulté [–5] : Le personnage est très âgé (de 75 à 90 ans) ; ses attributs physiques ne peuvent dépasser 5

Péril [–10] : Le personnage est vénérable (plus de 90 ans) ; ses attributs physiques ne peuvent dépasser 3

Liste des Traits

Avantages

Page	Avantage	Type	Trait opposé
14	Allié	Acquis	Ennemi
	Ambidextre	Inné	Malhabile
	Athlète	Acquis	Mauvaise forme physique
	Attirant	Acquis	Laid
	Avancé	Inné	Primitif
	Avantage physique	Acquis	Handicap physique
15	Avantage psychologique	Acquis	Handicap psychologique
	Avantage social	Acquis	Handicap social
	Célébrité	Acquis	mauvaise réputation
16	Chanceux	Inné	Malchanceux
	Compagnon	Acquis	Protégé
	Connaît un secret	Acquis	Secret
	Expérience de la vie	Acquis	Ingénu
	Grand	Inné	Petit
	Guérison rapide	Inné	Guérison lente
	Immunité	Acquis	Dépendance
17	Lecteur rapide	Acquis	Illettré
	Longévité	Inné	Faible espérance de vie
	Membre d'un groupe	Acquis	Etranger
	Mémoire eidétique	Inné	Mauvaise mémoire
	Passe-partout	Acquis	Traits distinctifs
	Privilège	Acquis	Obligation
18	Rèflexes surhumains	Acquis	Réflexes lents
	Résistance à la douleur	Acquis	Faible résistance à la douleur
	Résistant	Inné	Fragile
	Riche	Acquis	Pauvre
	Roublard	Acquis	Honnête
	Sang froid	Acquis	Mavais caractère
	Sens aiguisé	Inné	Handicap sensoriel
19	Sens de l'orientation	Inné	Mauvais sens de l'orientation
	Sens du danger	Acquis	Téméraire
	Sens du temps	Inné	Mauvais sens du temps
	Someil léger	Acquis	Sommeil de plomb
	Sommeil réparateur	Acquis	Insomnie
	Talent	Inné	Problème d'apprentissage
	Vision nocturne	Inné	–
	Volonté de fer	Acquis	Faible volonté

Désavantages

Page	Désavantage	Type	Trait opposé
20	Dépendance	Acquis	Immunité
	Ennemi	Acquis	Allié
	Etranger	Acquis	Membre d'un groupe
	Faible espérance de vie	Inné	Longévité
	Faible résistance à la douleur	Acquis	Résistance à la douleur
	Faible volonté	Acquis	Volonté de fer
	Fragile	Inné	Résistance
21	Guérison lente	Inné	Guérison rapide
	Handicap physique	Acquis	Avantage physique
	Handicap psychologique	Acquis	Avantage psychologique
22	Handicap sensoriel	Acquis	Sens aiguisé
	Handicap social	Acquis	Avantage social
	Honnête	Acquis	Roublard
	Illettré	Inné	Lecture rapide
	Ingénu	Inné	Expérience de la vie
	Insomnie	Acquis	Sommeil réparateur
	Laid	Acquis	Attirant
23	Malchanceux	Inné	Chanceux
	Malhabile	Inné	Ambidextre
	Mauvais caractère	Acquis	Sang froid
	Mauvais sens de l'orientation	Inné	Sens de l'orientation
	Mauvais sens du temps	Inné	Sens du temps
	Mauvaise forme physique	Acquis	Athlète
	Mauvaise mémoire	Acquis	Mémoire eidétique
	Mauvaise réputation	Acquis	Célébrité
24	Mineur	Inné	Vieux
	Obligation	Acquis	Privilège
	Pauvre	Acquis	Riche
	Petit	Inné	Grand
	Primitif	Inné	Avancé
25	Problèmes d'apprentissage	Inné	Talent
	Protégé	Acquis	Compagnon
	Réflexes lents	Inné	Réflexes surhumains
	Secret	Acquis	Connaît un secret
	Sommeil de plomb	Acquis	Sommeil léger
	Téméraire	Acquis	Sens du danger
26	Traits distinctifs	Acquis	Passe-partout
	Vieux	Acquis	Mineur

Groupes de compétences

Les groupes de compétences rassemblent des compétences ayant un thème commun. Imaginez un « arbre de compétences », dans lequel les groupes seraient les « branches », et les compétences seraient les « feuilles ».

La plupart des jeux basés sur le système *Fast Action!* n'utilisent que les groupes de compétences. Ceux utilisant l'*Action! System* utilisent à la fois des groupes et des compétences spécifiques (ainsi que des sous-catégories, appelées types et spécialités).

C'est à vous de décider si vous souhaitez utiliser toutes ces catégories ou non.

Table des Compétences

Type de campagne	*Groupes*	*Compétences*	*Spéc/Type*
Très simple (Fast Action!)	X		
Simple (Fast Action!)		X	
Détaillé (Total Action!)		X	X
Très détaillé (Total Action!)	X	X	X

Pourquoi des groupes de compétence ?

L'achat de niveaux dans des groupes de compétences est un moyen efficace d'améliorer les aptitudes d'un personnage dans toutes les compétences de ce groupe. Le coût est le plus souvent inférieur (sinon identique) au coût de l'achat de niveaux équivalents dans chaque compétence du groupe.

Scores des groupes

Le score d'un niveau s'applique au score de tous les niveaux inférieurs. Par exemple, un score de 1 dans un groupe accorde un bonus de +1 aux compétences et aux spécialités qui dépendent de ce Groupe. C'est ce qu'on appelle un « bonus en cascade ».

Exemple – *Goor le Barbare possède un score de 2 dans le groupe de Combat au Corps à Corps, ainsi que la compétence d'Epées à +4. Il notera donc ses compétences de la façon suivante : Armes de Corps à corps +2, Epées +4 (+6).*

Lorsqu'un personnage achète des niveaux dans un groupe, toutes les compétences de ce groupe qui nécessitent le choix d'un type doivent être définies à l'achat des niveaux de groupe. Les niveaux du groupe ne s'appliquent alors qu'au type choisi, et non tous les types possibles pour cette compétence.

Exemple – *Michaël achète deux niveaux dans le groupe de compétences d'Arts & Artisanats. Etant donné que les compétences Art et Artisanat requièrent toutes deux le choix d'un type précis, Michaël choisit Art (Peinture) et Artisanat (Tannerie).*

Niveaux de compétence

Le score représente le niveau d'aptitude ou de connaissance que le personnage possède dans une compétence. Sur la fiche de personnage, on indique uniquement les compétences dans lesquelles le personnage possède un certain niveau, et on les écrit de la façon suivante : « Compétence +# », où # représente le niveau de la compétence.

Ainsi, un joueur dont le personnage possède la compétence de Pilotage au niveau 3 indiquera « Pilotage +3 » sur sa fiche.

Exemple – *Marjorie joue dans une campagne de conspiration moderne. Son personnage, l'agent spécial Glenn, possède la compétence de Conduite au niveau 3. Marjorie écrit donc « Conduite +3 » sur sa fiche de personnage.*

Table des niveaux de compétence

Score	*Description*
0	**Inapte** – Un personnage ayant 0 dans une compétence n'a absolument aucune idée de son fonctionnement ou de son utilisation. Il n'en a peut-être même jamais entendu parler auparavant. Toutes les compétences ont un score de 0 tant que les personnages n'utilisent pas des points de personnage ou d'expérience pour les faire progresser au niveau 1 ou plus.
1	**Novice** – Ce niveau de connaissance indique que le personnage possède une certaine familiarité avec le sujet, qu'il tient de lectures ou de l'observation d'une personne pratiquant cette compétence, mais n'a aucune expérience personnelle significative. Le personnage est un débutant (un hobby, une recrue, un conscrit).
2	**Amateur** – Ce niveau indique que le personnage possède quelques connaissances dans ce domaine, qu'il a acquis par diverses lectures, sans réel entraînement (apprenti).
3	**Entraîné** – Ce niveau indique que le personnage possède des connaissances générales dans ce domaine après avoir été formé par une personne Expérimentée ou plus. Le personnage possède une expérience personnelle et s'est entraîné sous la tuèle de son mentor (un lycéen doué).
4	**Compétent** – Ce niveau indique que le personnage possède de bonnes connaissances pratiques et théoriques dans ce domaine et qu'il est capable de l'utiliser sans supervision (bachelier, policier, athlète junior).
5	**Expérimenté** – Ce niveau de connaissance indique que le personnage est tout à fait qualifié dans son domaine et qu'il utilise régulièrement cette compétence (un vétéran, un athlète amateur).
6	**Spécialiste** – Ce niveau de connaissance indique que le personnage est particulièrement compétent, au point d'utiilser cette compétence tous les jours, voire de gagner sa vie avec. Il peut d'ailleurs enseigner ses connaissances dans ce domaine (ceinture noire, athlète olympique, docteur).
7	**Expert** – Ce niveau de connaissance indique que le personnage est une autorité dans son domaine. Il atteint la perfection dans son travail (vétéran des forces spéciales). Sans un entraînement constant et une utilisation régulière de cette compétence, il est quasiment impossible d'atteindre ce niveau.
8	**Maître** – Ce niveau de connaissance indique que le personnage excelle dans son domaine. Il surpasse les autres et son travail atteint une qualité et une précision inégalées. Il y a très peu de choses que le personnage ne connaisse pas dans son domaine.
9	**Génie** – Ce niveau de connaissance indique que le personnage a atteint un niveau où il peut utiliser ses aptitudes mentales uniques, ses prouesses physiques et son inventivité pour faire de nouvelles avancées dans son domaine, créer son propre style, ékaborer de nouvelles théories et fixer de nouveaux standard (lauréat du Prix Nobel).
10	**Légendaire** – Ce niveau de connaissance indique que le personnage a atteint le plus hautniveau d'aptitude possible dans ce domaine. Il est si doué que cela relève du merveilleux, et il est capable d'accomplir n'importe quelle action dans ce domaine avec un effort inimum (le physicien Stephen Hawkins, l'artiste martial Bruce Lee).
11+	**Surnaturel** – Ce niveau de compétence dépasse de loin les aptitudes humaines et relève du surnaturel, de la superscience ou de la méthaphysique.

Spécialités

Certaines compétences sont suivies de l'indication « (Spéc) ». Ces compétences comprennent un certain nombre de spécialités. Les joueurs peuvent acheter des niveaux supplémentaires dans l'une de ces spécialités lorsqu'ils acquièrent une compétence.

Chaque point que le personnage dépense lui confère 2 niveaux dans une spécialité. Ces niveaux viennent s'ajouter au niveau de base de la compétence lorsqu'on effectue un jet de compétence en rapport avec la spécialité.

On n'indique sur la fiche de personnage que les spécialités dans lesquelles le personnage possède des niveaux. On les écrit de la façon suivante « Compétence +# (Spécialité +#) », où # est le niveau de la compétence ou le bonus de spécialité.

Exemple – *Marjorie joue dans une campagne de conspiration moderne. Son personnage, l'agent spécial Glenn, possède la compétence d'Ecriture avec une spécialité en Rapports. Glenn possède un score de 4 dans sa compétence de base, et deux niveaux supplémentaires dans sa spécialité. Marjorie écrit donc « Ecriture +4 (Rapports +2) » sur sa fiche de personnage.*

Types

Certaines compétences sont suivies de l'indication « (Type) ». Cela signifie que ces compétences recouvrent plusieurs sous-catégories plus ou moins éloignées.

Les joueurs doivent choisir un type spécifique lorsqu'ils acquièrent une telle compétence. Le score de compétence du personnage s'applique alors uniquement aux jets de compétence impliquant le type choisi. En d'autres termes, chaque type représente une compétence distincte.

Les niveaux de groupe que peut posséder le personnage ne s'appliquent qu'aux types que possède le personnage. Les types sont indiqués entre parenthèses après le nom de la compétence, selon le format suivant : « Compétence (Type) +# », où # est le niveau de compétence.

Exemple – *Marjorie désire doter son personnage de la compétence d'Artisanat. Comme cette compétence requiert le choix d'un type spécifique, Marjorie choisit la Vannerie, et achète 2 niveaux dans cette compétence. Elle écrit alors « Artisanat (Vannerie) +2 » sur la fiche de son personnage.*

Achat des compétences

Chaque joueur dispose d'un certain nombre de points de personnage qui lui permettent d'acheter des compétences. Le nombre de points dont chaque joueur dispose, ainsi que le niveau maximum qu'on peut acheter dans une compétence, dépendent du niveau de campagne du jeu, comme indiqué par la table ci-dessous.

Table des points de personnage

Niveau de campagne	*Score max*	*PP Initiaux*
Réaliste	5	50
Héroïque	8	75
Légendaire	–	100

Les groupes coûtent 5 points par niveau. Les compétences (y compris celles qui nécessitent le choix d'un « type ») coûtent 1 point par niveau. Une spécialité coûte 1 point pour 2 niveaux (on ne peut donc acheter des niveaux de spécialité que deux par deux).

Le coût de chaque niveau de compétence est indiqué dans cette table :

Table d'achat des compétences

Niveau	*Coût*
Groupe	5 pts/niv
Compétence	1 pt/niv
Compétence (Type)	1 pt/niv
Compétence (Spécialité)	2 niv/pt

Voici un exemple montrant comment vous pouvez noter les compétences de votre personnage sur sa fiche. Nous n'utiliserons qu'un seul groupe de compétences (en l'espèce, Arts & Artisanats). Dans cet exemple, le joueur a acheté 2 niveaux dans le groupe de compétences d'Arts & Artisanats, 2 niveaux dans la compétence de Cuisine, plus deux niveaux dans la spécialité « Fast Food » (le coût total est de 13 PP).

Nom	*Niveau*	*Total*
Arts & Artisanat	*2*	*+2*
Art (Peinture)		*+2*
Cuisine	*2*	*+4*
↳ *Fast Food*	*2*	*+6*
Artisanat (Tannerie)		*+2*
Joaillerie		*+2*
Photographie		*+2*
Travail du métal		*+2*

Utilisation des compétences

On utilise les compétences en conjonction avec les attributs pour résoudre les actions. Lorsqu'un personnage tente une action qu'il n'est pas sûr de réussir, le joueur indique au MJ quelle compétence son personnage utilise, et de quelle manière. Le MJ détermine alors la Difficulté de la tâche (cf. *Niveaux & Degrés de Difficulté*, ci-dessous).

Quand faire un jet ?

La règle la plus importante est la suivante : aucun jet de compétence n'est nécessaire lorsqu'un personnage effectue des actions quotidiennes et simples. Un jet de compétence est requis uniquement lorsque le personnage entreprend une action qui sort de l'utilisation ordinaire de sa compétence.

Evidemment, si tout le monde devait faire un jet de Conduite chaque fois qu'il prend la voiture pour aller au boulot, personne ne survivrait aux collisions ! En outre, un excès de jets de dés ralentit le jeu. Gardez les jets de dés pour les actions d'éclat ou les moments de suspense.

Exemple – *Le personnage de Benjamin ne possède pas la compétence de Pilotage (Hélicoptère). Tenter de faire décoller un hélicoptère lui sera donc très difficile, et Benjamin devra faire des jets d'attributs avec de très forts malus.*

En revanche, le personnage de Julie possède la compétence de Pilotage (Hélicoptères). Elle n'a même pas besoin de faire un jet pour accomplir les manœuvres courantes (décoller, voler, atterrir dans des conditions normales). Mais Julie devra faire un jet si son personnage doit faire atterrir son appareil après avoir été touché par un missile, par exemple, car c'est une manœuvre hors du commun même pour un pilote confirmé.

Niveaux & degrés de difficulté

Lorsqu'un personnage entreprend une action simple (comme ouvrir une porte non verrouillée, grimper sur une échelle, démarrer une voiture, etc.), aucun jet de compétence n'est nécessaire : le personnage réussit automatiquement.

En revanche si l'action a une chance d'échouer, le MJ peut demander au jouer de faire un jet de compétence. Il doit alors déterminer le Degré de Difficulté de la tâche.

En règle générale, seule les tâches de difficulté « moyenne » ou supérieure (c'est-à-dire plus difficile) nécessitent un jet de compétence.

Le MJ assigne un niveau de difficulté en fonction de son estimation de la difficulté de la tâche pour une personne moyenne. Utilisez la *Table des niveaux & degrés de difficulté* ci-dessous pour déterminer le niveau de difficulté à assigner à une tâche.

Le Degré de Difficulté (ou DD) représente la valeur que le joueur doit égaler ou battre sur son jet d'attribut + compétence + 3d6 (auquel on applique tous les modificateurs adéquats).

Table de Difficulté

Description	*DD*
Moyen/Facile	12
Délicat	15
Assez Difficile	18
Difficile	21
Très Difficile	24
Extrêmement Difficile	27
Quasiment Impossible	30

Degrés de difficulté en combat

Lorsqu'un personnage tente d'en attaquer un autre (en corps à corps ou à distance) on utilise la DEF de la cible comme DD de base du jet d'attaque. Si le personnage se défend activement, on ajoute le niveau de compétence approprié à son score de DEF. En outre, le MJ peut y appliquer d'autres modificateurs, selon la situation (cf. *Modificateurs de Combat*, page 55).

Exemple – *Patrice incarne Jake le pilote dans un jeu d'horreur lovecraftienne dans les années 20. Jake a une DEF de 15 et c'est un bagarreur confirmé avec un score de +5 en Combat à mains nues.*

Au cours d'une aventure, un cultiste fou tente de se jeter sur lui. Le MJ estime qu'étant donné que tous deux utilisent la compétence de Combat à mains nues, Jake peut ajouter son score dans cette compétence à sa DEF. Le cultiste devra donc pour le toucher battre un DD de 15 + 5 = 20.

Comprendre les niveaux de difficulté

Si tout cela peut sembler un peu confus, c'est en réalité très simple. Voici un exemple :

Exemple – *Patrice participe à une campagne ayant pour cadre la Révolution Américaine. Le personnage de Patrice, Nathan Greene, un jeune soldat idéaliste de l'Armée Continentale, voyage seul sur un chemin de terre lorsqu'il aperçoit un groupe de Manteaux Rouges britanniques qui avance vers lui ! Patrice annonce au MJ que son personnage bondit hors de la route et se jette dans les buissons pour se cacher.*

De l'avis du MJ, sauter dans les bois avant d'être aperçu par les Manteaux Rouges requiert un jet de compétence, mais il n'est pas sûr du niveau de difficulté à assigner à cette tâche, aussi consulte-t-il la Table des Niveaux de Difficulté.

Le MJ estime que le niveau de difficulté doit être l'un des suivants : Moyen, Délicat, Assez Difficile, Difficile ou Très Difficile. Il pense que sauter dans les bois (ce qui implique d'éviter les pierres et autres branches) est plus dur que « Moyen » ou « Délicat », mais moins que « Difficile », et certainement pas « Très Difficile », aussi choisit-il le niveau « Assez Difficile ».

Le MJ annonce donc à Patrice qu'il doit réussir un jet de Saut Assez Difficile (DD18). Patrice lance les dés et obtient un total de 19 : Nathan bondit à couvert quelques secondes seulement avant le passage des soldats !

Réussite & échec automatiques

Si le DD d'une tâche est inférieur à la somme (attribut + compétence + 3), aucun jet n'est requis : le personnage réussit automatiquement.

Si le DD est supérieur à la somme (attribut + compétence + 18), le joueur peut tout de même tenter un jet de compétence. Dans ce cas, un résultat de 18 aux dés (trois 6) indique que l'action réussit.

Un personnage peut également utiliser des points d'action pour transformer un échec en succès, ce qui lui permet de réussir même les actions les plus difficiles. Les personnages sont censés être des héros dans la plupart des univers de jeu.

Cela signifie qu'ils devraient toujours avoir une chance de réussir une action, aussi difficile soit-elle (cf. *Points d'action*, page 50).

Seuils de Réussite

La table suivante indique les degrés de difficulté modifiés en fonction de la difficulté de la tâche.

Pour l'utiliser, faites simplement la somme des scores d'attribut et de compétence du personnage (pour les jets de compétences) ou multipliez l'attribut par 2 (pour les jets d'attribut).

Repérez cette valeur dans la colonne de gauche, puis suivez la ligne jusqu'à la colonne correspondant à la difficulté de la tâche.

Pour réussir son jet de compétence, le joueur doit obtenir la valeur correspondante sur son jet de dés *non modifié*.

Les valeurs en gras italique sont celles qu'on ne peut pas obtenir sur un jet de dé naturel : il est nécessaire de disposer de bonus particuliers (comme ceux conférés par les point d'action) pour réussir ces actions.

« – » indique qu'aucun jet n'est nécessaire : l'action réussit automatiquement.

Table des seuils de réussite

Attribut +Comp.	*Moy. (DD 12)*	*Dél. (11 15)*	*Ass.Diff (DD 18)*	*Diff (DD 21)*	*T.Diff (DD 24)*	*Ext.Diff (DD 27)*	*Quas.Imp (DD 30)*
1	11	14	17	20	23	26	29
2	10	13	16	19	22	25	28
3	9	12	15	18	21	24	27
4	8	11	14	17	20	23	26
5	7	10	13	16	19	22	25
6	6	9	12	15	18	21	24
7	5	8	11	14	17	20	23
8	4	7	10	13	16	19	22
9	–	6	9	12	15	18	21
10	–	5	8	11	14	17	20
11	–	4	7	10	13	16	19
12	–	–	6	9	12	15	18
13	–	–	5	8	11	14	17
14	–	–	4	7	10	13	16
15	–	–	-	6	9	12	15
16	–	–	–	5	8	11	14
17	–	–	–	4	7	10	13
18	–	–	–	–	6	9	12
19	–	–	–	–	5	8	11
20	–	–	–	–	4	7	10

Quelles compétences utiliser ?

Toutes les compétences décrites ici ne seront pas forcément disponibles dans tous les univers de jeu. La liste suivante correspond aux compétences que l'on retrouve dans une majorité d'univers. Vous trouverez en fin de volume des listes de compétences correspondant à divers types d'univers.

Chaque supplément de l'*Action! System* proposera une liste de compétences recommandées pour le cadre de jeu correspondant.

Quel attribut utiliser ?

Toutes les compétences de l'*Action! System* sont associées à un groupe d'attributs primaires : physique ou mental. C'est le groupe qui comprend les attributs associés aux applications les plus courantes de la compétence. Le groupe d'attributs est indiqué par un symbole juste après le nom de la compétence.

✋ Les compétences généralement associées au groupe mental sont indiquées par cette icône.

⌛ L es compétences généralement associées au groupe physique sont indiquées par cette icône.

En outre, la description de chaque compétence indique (entre parenthèses) des utilisations particulières de la compétence ainsi que l'attribut à utiliser dans de tels cas.

Attribut dominant

L'attribut que l'on utilise avec une compétence (ou « attribut dominant ») dépend de la façon exacte dont on utilise cette compétence. Le choix de l'attribut se fait en fonction de la description que fait le joueur de la manière dont son personnage utilise sa compétence.

Si la tâche repose sur l'emploi de la force, la puissance ou la pression, le MJ devrait probablement choisir l'attribut de puissance (PRS pour le groupe mental, FOR pour le groupe physique).

Si la tâche demande de la subtilité, de la finesse, de la précision ou de l'habileté, il devrait choisir l'attribut d'aptitude (INT pour le groupe mental, DEX pour le groupe physique).

Si la tâche demande de l'endurance, de l'énergie ou de la résistance, il devrait choisir l'attribut de résistance (VIG pour le groupe physique, VOL pour le groupe mental).

Exemple – *Antoine incarne Frank Marione, un gangster des années 20. Antoine indique au MJ que Frank tente de convaincre un flic de ne pas l'arrêter. Le MJ lui demande de préciser la manière dont il s'y prend. Antoine répond que Frank va tenter d'intimider le policier.*

Le MJ réfléchit quelques instants et décide que l'intimidation représente essentiellement une projection de la « puissance » du charisme d'un personnage, et choisit donc la PRS comme attribut pour le jet. Comme Frank n'a que 3 en PRS, Antoine revient sur sa décision, et annonce que Frank va baratiner le flic. Le MJ réfléchit et décide que cela nécessite de la vivacité et du bagout : il désigne donc l'INT comme attribut du jet.

Le jet de compétence

Pour faire son jet de compétence, le joueur lance 3d6 et ajoute au résultat le score de son personnage dans l'attribut dominant ainsi que son score dans la compétence utilisée. Si le total est égal ou supérieur au degré de difficulté, le personnage a réussi son action.

Voici un résumé des étapes composant un jet de compétence.

Utilisation des compétences – Résumé

1. [Joueur] Choisit une compétence
2. [Joueur] Indique au MJ comment il compte utiliser cette compétence
3. [MJ] Détermine le niveau de difficulté (et le DD) de la tâche
4. [MJ] Détermine l'attribut dominant du jet
5. [Joueur] Lance 3d6 + score d'attribut + score de compétence
6. Si le total est supérieur ou égal au Degré de Difficulté, la tâche est réussie

Exemple – *Nathan Green, le personnage de Patrice, est un soldat pendant la Révolution Américaine. Patrice annonce au MJ que son personnage lance son tomahawk sur une corde afin de la couper.*

Le MJ lui répond que Nathan doit réussit un jet de compétence de Dextérité + Haches Difficile. Nathan a 5 en Dextérité et +4 en Haches. Patrice lance 3d6 et ajoute les scores de Dextérité et de Haches de son personnage. Patrice obtient 13 + 5 + 4 = 22 et réussit à trancher la corde.

Dans les produits *Action! System*, chaque fois qu'un jet de compétence est requis ou suggéré, on l'écrit ainsi : « un jet de [Nom de la compétence] [Difficulté] (DD) ». Par exemple, « sauter dans les fourrés depuis la route exige un jet de Saut Assez Difficile (DD 18) ».

Utilisation inhabituelle des compétences

Le plus souvent, le choix de l'attribut dominant est assez facile. Par exemple, les compétences en rapport avec la mémoire et les connaissances utiliseront fréquemment l'attribut d'INT.

Mais de temps à autre, un personnage utilisera une compétence de telle façon qu'un autre attribut semble plus approprié. Le MJ doit alors réfléchir à l'attribut qu'il doit désigner comme dominant, en fonction de la façon dont le joueur décrit les actions de son personnage.

Exemple 1 – *Un joueur annonce au MJ : « Mon personnage va rester éveillé et conduire toute la nuit s'il le faut. » Le MJ sait que cela requiert un jet de Conduite.*

D'ordinaire, un jet de Conduite repose sur la DEX, mais dans le cas présent, cela aurait moins de sens que d'utiliser la VIG, qui représente la résistance à la fatigue, alors que la DEX représente la coordination et les réflexes.

Le MJ demande donc au joueur de faire un jet de VIG+Conduite, et estime que « conduire toute la nuit » est une tâche Assez Difficile.

Exemple 2 – *Le personnage de Stéphane a la compétence de Conversation, ce qui lui permet d'obtenir discrètement des renseignements au cours d'une discussion banale. La Conversation est associée au Groupe Mental. Si le personnage tente d'obtenir des renseignements en flattant ou en charmant son interlocuteur, il utilisera PRS + Conversation. En revanche, s'il tente d'amener une femme à parler jusqu'à ce qu'elle n'ait plus rien d'intéressant à dire, il utilisera VOL + Conversation.*

Physique & mental

Certaines compétences peuvent être associées à l'un ou l'autre groupe, selon l'utilisation exacte qui en est faite. C'est tout à fait acceptable, du moment que cela reste plausible et que le MJ donne son accord.

Exemple – *Malgré tous ses efforts, Frank Marlone finit au commissariat, où les policiers vont l'interroger. Mais ces derniers n'ont que peu d'intérêts pour les jeux d'esprit, et le passent à tabac afin de lui arracher des aveux. La compétence d'Interrogation est généralement associée au groupe mental, mais dans ce cas, le MJ estime que cette façon d'agir mérite une exception à la règle, et choisit la FOR comme attribut dominant du jet.*

Les compétences qui peuvent être associées fréquemment avec les attributs des deux groupes sont signalées par les deux icônes.

Marge de réussite

La marge de réussite (ou MR) est tout simplement le nombre de points par lequel un jet de compétence (c'est-à-dire attribut + compétence + 3d6) bat le degré de difficulté. Si le résultat du jet de dés est exactement égal au DD, la marge de réussite est de 0. Si le DD est de 14 et que le résultat du jet est de 19, la marge de réussite est de 5 .

La marge de réussite peut avoir diverses applications dans un jeu. Elle sert par exemple à déterminer l'issue d'un duel de compétences, à calculer la progression d'une longue tâche (comme une réparation complexe, l'élaboration d'une œuvre d'art, ou une recherche approfondie), etc.

Duel de compétence

Lorsque deux personnages s'opposent en utilisant leurs compétences respectives, on appelle cela un *duel de compétences*. Dans un duel, chaque personnage effectue son jet de compétence, en utilisant tous les modificateurs de difficulté imposés par le MJ. Le personnage dont le total est le plus élevé est le « vainqueur ». Il peut s'agir par exemple de se glisser derrière un garde sans être vu (Discrétion contre Vigilance du garde), de faire un bras de fer, etc.

Exemple – *Marjorie participe à une campagne de science fantasy. Son personnage, Laura Starwalker, tente de parer le tir de blaster d'un soldat impérial avec sa lame énergétique. Laura Starwalker a 5 en DEX et +7 en compétence de Lame Energétique. Le MJ fait un jet de compétence pour le soldat, et obtient un résultat suffisant pour toucher sa cible. Marjorie doit à présent effectuer un jet de compétence de Lame Energétique pour dévier le tir. Le DD de cette tentative est égal au total du jet d'attaque du soldat (dans ce cas, 15). Margaret obtient 9 + 5 + 7 =21. Elle réussit à dévier le tir !*

Lorsque chaque personnage doit obtenir un effet minimum pour être partiellement vainqueur (par exemple, un tournoi d'archerie où l'on vérifie qui est capable de s'approcher le plus du centre de la cible) le MJ peut assigner un DD au jet de compétence de chaque participant.

Le joueur qui obtient la plus grande Marge de réussite est le vainqueur. Techniquement, le résultat du jet de compétence du premier participant devient le DD du jet de compétence du personnage suivant. Si les deux personnages ont une MR de 0 (égalité des jets), il n'y a aucun vainqueur.

Exemple – *Michaël interprète Robin des Bois, qui participe à un tournoi d'archerie. Le DD pour toucher la cible est de 15. Chaque participant au tournoi effectue donc un jet de compétence d'Arcs contre ce DD. Mais cette valeur n'est en fait que le minimum pour atteindre la cible. Plus la marge de réussite sera grande, plus la flèche sera près du centre de la cible. Ainsi, le personnage obtenant la plus grande marge de réussite emportera le tournoi.*

Modificateurs aux jets de compétence

▪ Compétences complémentaires

Il arrive que les connaissances du personnage dans un domaine particulier puissent se révéler utile dans une activité reposant normalement sur une autre compétence.

Par exemple, n'importe quel personnage possédant la compétence d'Estimation peut estimer la valeur d'un vase antique. Mais un personnage qui possède également une bonne connaissance des vases antiques, de la culture dont ce vase est issu, des techniques de fabrication, ou de la famille qui possédait ce vase, aura probablement plus de facilités à déterminer sa valeur avec précision.

Lorsqu'une compétence peut se révéler utile dans une tâche reposant sur une autre compétence, on l'appelle *compétence complémentaire*. Le personnage bénéficie alors d'un bonus à son jet de compétence égal à la moitié de son niveau dans la compétence complémentaire (arrondir à l'entier inférieur).

Exemple – *Le personnage de Michaël a +5 dans la compétence tactique (Embuscade) et +4 en Armes semi-automatiques. Il monte une embuscade afin de piéger des soldats ennemis. Le MJ lui annonce qu'il peut utiliser sa compétence de Tactique (Embuscade) comme compétence complémentaire à sa compétence en Armes automatiques pendant le premier tour de combat, grâce à la connaissance que possède son personnage de ce genre de situations. Michaël ajoute donc la moitié de son score de Tactique (Embuscade) à son score en Armes automatiques, ce qui lui donne un score total de 4+2=6 pendant le premier tour de combat.*

Si le MJ le souhaite, le bonus conféré par une compétence complémentaire peut rester actif jusqu'à la fin de l'événement ou de la tâche.

▪ Mauvaise main

Par défaut, un personnage est droitier ou gaucher (au choix du joueur). L'autre main est appelée « main non directrice ». Utiliser sa main non directrice inflige un malus de –3 à tous les jets de compétence exigeant une certaine dextérité manuelle, comme tirer au pistolet, lancer un objet, ou encore écrire.

Les personnages qui possèdent le trait d'Ambidextrie voit ce malus réduit ou annulé, en fonction du niveau de ce trait.

▪ Temps

L'accomplissement de chaque tâche requiert un certain temps, déterminé par le MJ. Si un personnage prend plus ou moins de temps que nécessaire pour accomplir son action, cela entraîne un modificateur au DD de la tâche.

Pour déterminer le modificateur à appliquer, consultez la Table de Temps ci-dessous. Repérez le temps moyen que prend normalement l'action entreprise (en arrondissant au degré supérieur).

Exemple – *Le personnage de Patrice tente de crocheter une serrure. Le MJ estime que cela prend en moyenne 20 secondes. Cette durée est supérieure à « 1 tour » mais inférieure à « 30 secondes ». La durée de base de cette tentative de crochetage sera donc de « 30 secondes » en ce qui concerne les éventuels bonus ou malus dus au temps supplémentaire ou à l'urgence.*

▪ Temps supplémentaire

Un personnage peut consacrer plus de temps que nécessaire à l'accomplissement d'une tâche afin d'améliorer ses chances de succès. La tâche devient alors plus aisée.

Pour chaque degré de plus sur la Table de Temps, le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à son jet de compétence.

Exemple – *Le personnage de Patrice doit crocheter une serrure visiblement très résistante. Le MJ a décidé qu'il s'agissait d'une tâche Assez Difficile (DD 18). Comme il n'y a aucun danger à l'horizon et que ses compagnons montent la garde dans le couloir, Patrice décide de prendre son temps et de se concentrer. Le MJ annonce que si le personnage y consacre 1 heure, il bénéficiera d'un bonus de +6 (« 1 heure » représentant un décalage de 2 niveaux sur la table de temps). Mais Patrice ne souhaite pas perdre autant de temps, et choisit d'y consacrer 5 minutes, ce qui lui confère un bonus de +3 seulement.*

Table de Temps

1	1 tour (3 secondes)	**7**	1 mois
2	30 secondes	**8**	1 trimestre
3	5 minutes	**9**	1 année
4	1 heure	**10**	1 décennie
5	1 journée	**11**	1 siècle
6	1 semaine	**12**	1 millénnaire

▪ Urgence

Un personnage peut tenter d'accomplir une tâche plus rapidement que ce qui est normalement nécessaire, mais cela rend la tâche plus ardue. Pour chaque degré de moins sur la Table de Temps, le personnage subit un malus de –3 à son jet de compétence.

Exemple – *Le personnage de Patrice crochète la serrure et se glisse dans l'étable où il trouve un cheval. Patrice annonce que son personnage va tenter de fuir la cité à cheval. Malheureusement pour Patrice, le cheval n'est pas sellé et son personnage n'est pas très doué dans ce domaine : le MJ lui indique donc qu'il aura besoin de 5 minutes et devra faire un jet d'INT+Equitation Assez Difficile (DD 18) afin de seller le cheval.*

Mais les gardes approchent, et Patrice ne veut pas que son personnage soit découvert ni capturé : il décide donc de seller le cheval dans l'urgence, en ne prenant que 30 secondes pour placer la selle et attacher les sangles : Patrice subit donc un malus de –3 à son jet du fait de l'urgence, ce qui rend la tâche Difficile (DD 21).

▪ Tentatives répétées

Dans certaines conditions, un personnage qui manque un jet de compétence peut faire une nouvelle tentative.

Un personnage qui retente un jet de compétence après avoir échoué une première fois subit un malus de –3 à sa nouvelle tentative. Ce malus est cumulatif et s'ajoute à tous les autres modificateurs adéquats (temps supplémentaire ou urgence, par exemple).

Exemple – *Patrice manque son jet de compétence pour seller le cheval. Mais il a vraiment besoin d'y arriver – et vite. Aussi annonce-t-il au MJ que même s'il a échoué la première fois, il va faire une nouvelle tentative, en se dépêchant encore cette fois. Son personnage passe 30 autres secondes à tenter de seller le cheval, comme la fois précédente. Patrice peut faire un nouveau jet, mais cette fois avec un malus de –3 du fait de la tentative répétée, plus un malus de –3 dû à l'urgence, ce qui fait passer la tâche d'Assez Difficile (DD 18) à Très Difficile (DD 24).*

Outils & équipement

Toutes les compétences ne requièrent pas forcément un équipement particulier. Dans ce cas, l'utilisation d'un équipement spécialisé peut conférer un bonus de +3 au jet de compétence, à la discrétion du MJ.

En revanche, certaines compétences nécessitent un matériel particulier. Par exemple, la compétence de Travail du métal exige d'avoir accès à une forge, et il faut bien sûr posséder une arme adéquate pour utiliser une compétence de combat. Si le personnage de dispose pas de cet équipement, il lui est impossible d'utiliser cette compétence.

L'icône ci-contre indique les compétences qui exigent un matériel particulier

Certaines compétences exigent généralement un matériel spécifique, mais peuvent également être utilisées avec des outils improvisés. Dans ce cas, un personnage qui ne possède pas les outils adéquats peut tout de même tenter un jet de compétence, mais avec un malus de –3.

L'icône ci-contre indique les compétences que l'on peut utiliser avec un équipement de fortune.

Création de nouveaux groupes de compétences

Un groupe doit contenir entre 5 et 8 compétences apparentées. Ces limites permettent d'équilibrer le jeu, afin qu'un joueur achetant des niveaux ne paye pas trop (si le groupe comprend moins de 5 compétences) ou trop peu (s'il en comprend plus de 8).

Si un groupe de compétences de votre création comprend plus de 8 compétences, vous devriez en supprimer certaines (peut-être en les combinant à d'autres compétences apparentés) ou les déplacer vers un autre groupe (existant ou que vous créez spécialement à cette fin).

Si un groupe comprend moins de 5 compétences, vous devriez y inclure de nouvelles compétences (créées spécialement ou issues d'un autres groupe).

Voici une liste générique de compétences pour les jeux utilisant l'*ACTION! SYSTEM* : elle ne s'attache à aucun genre particulier. Les MJ devraient dresser leur propre liste de compétence en fonction du genre ou du cadre de leur jeu, en ajoutant ou en retirant des compétences à cette liste générique. Vous trouvez des indications sur la manière de créer de nouvelles compétences page 33.

Lorsque le nom d'une compétence est en italique, il s'agit d'une compétence universelle. Tous les personnages reçoivent gratuitement les compétences universelles au niveau 2.

Un astérisque (*) indique une compétence d'usage courant (dans un cadre de jeu moderne).

Rappel des icones :

- Le groupe d'attributs Physique est principal
- Le groupe d'attributs Mental est principal
- La compétence requiert un equipement particulier
- Equipement improvisé

Groupe des compétences :
Armes à distance simples

Arbalètes (Spéc)

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les arbalètes. On l'utilise pour attaquer avec ce genre d'armes (cf. *Combat* page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.) ou pour charger une arbalète dans l'urgence [FOR].

Spécialités – Arbalètes de poing, Arbalètes lourdes, Arbalètes légères, Scorpions.

Arcs (Spéc)

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les arcs. On l'utilise pour attaquer avec ce genre d'armes (cf. *Combat* page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.) ou pour bander un arc dans l'urgence [FOR].

Spécialités – Arc court, Arc long, Arc composite.

Armes à corde (Spéc)

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les armes à cordes. On l'utilise pour attaquer avec ce genre d'armes (cf. Combat page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.) ou pour lancer des projectiles à grande distance [FOR].

Spécialités – Atlatl, Bolas.

Boomerangs

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les boomerangs. On l'utilise pour porter des attaques avec ce genre d'armes (cf. *Combat* page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.) .

Certains boomerangs sont conçus pour revenir vers le lanceur s'ils manquent leur cible (cela prend 1d3 tours). D'autres sont des armes lourdes avec un « bras » plus long que l'autre et portant un coup mortel, mais qui ne reviennent pas vers le lanceur.

Frondes

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les frondes. On l'utilise pour attaquer avec ce genre d'armes (cf. *Combat* page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.)

Groupe des compétences :
Armes à feu

Armes à poudre noire (Spéc)

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les armes à feu primitives et archaïques. On l'utilise pour porter des attaques avec ce genre d'armes (cf. *Combat* page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.). Cette compétence peut également servir à réduire le temps nécessaire pour recharger ces armes. Le temps normalement nécessaire pour recharger une arme à poudre noire est de 10 tours (environ 1 minute). Un jet de DEX + Armes à poudre noire assez difficile (DD 18) permet de réduire ce temps à 10-MR tours (minimum 1).

Spécialités – Tromblon, Mousquet, Pistolet

Armes automatiques

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les armes à feu automatiques modernes. On l'utilise pour attaquer avec ce genre d'armes On l'utilise pour attaquer avec ce genre d'armes (cf. Combat page 54 pour les règles concernant les attaques, etc.).

Cette compétence peut également servir à réduire le temps nécessaire pour charger une arme ou réparer un enrayement. Le temps normalement nécessaire pour recharger une arme automatique (c'est-à-dire remplacer le chargeur vide par un plein) est de 1 tour. Un jet de DEX + Armes automatiques Assez difficile (DD 18) permet au personnage de charger un nombre de balle dans le magasin égal à sa DEX par tour, ou de changer de chargeur et de faire feu pendant le même tour.

Carabines

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les divers types de carabines modernes. On l'utilise pour porter des attaques avec de telles armes (cf. Combat page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.).

Cette compétence peut également servir à réduire le temps nécessaire pour recharger ces armes. Le temps normalement nécessaire pour recharger une carabine est de 1 tour par cartouche chargée. Recharger une carabine semi-automatique (c'est-à-dire remplacer un chargeur vide par un plein) prend 1 tour. Recharger un chargeur vide prend 1 tour par balle chargée. Un jet de DEX + Pistolet Assez Difficile (DD 18) permet à un personnage de charger en un tour sa carabine avec un nombre de cartouches égal à sa DEX, ou de changer le chargeur d'une carabine semi-automatique et de tirer dans le même tour.

Fusils

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les fusils modernes. On l'utilise pour attaquer avec ce genre d'armes (cf. *Combat* page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.). Cette compétence peut également servir à réduire le temps nécessaire pour charger une arme ou réparer un enrayement. Le temps normalement nécessaire pour recharger un fusil est de 1 tour par cartouche. Un jet de DEX + Fusil Assez Difficile (DD 18) permet au personnage de charger 2 cartouches par tour.

Pistolets

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les pistolets modernes. On l'utilise pour porter des attaques avec ce genre d'armes (cf. *Combat* page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.).

Cette compétence peut également servir à réduire le temps nécessaire pour recharger ces armes. Le temps normalement nécessaire pour recharger un pistolet est de 1 tour par 2 balles chargées. Recharger un pistolet semi-automatique (c'est-à-dire remplacer un chargeur vide par un plein) prend 1 tour. Recharger un chargeur vide prend 1 tour par balle. Un jet de DEX + Pistolets Assez Difficile (DD 18) permet de charger un nombre de balle dans le magasin égal à la DEX du personnage, ou de changer le chargeur d'une arme semi-automatique et de faire feu pendant le même tour.

Groupe des compétences :

Armes de contact

Armes d'hast (Spéc)

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les armes d'hast comme les lances, les piques, les hallebardes et les épieux. On l'utilise pour porter des attaques avec ce genre d'armes (cf. *Combat* page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.).

Spécialités – Hallebardes, Piques, Lances de cavalerie

Armes flexibles (Spéc)

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] les chaînes, cordes (y compris les lassos) et les fouets (y compris les chats à neuf queues) comme des armes. On l'utilise pour porter des attaques avec ce genre d'armes (cf. *Combat* page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.).

Spécialités – Chaînes, Fléaux, Nunchaku, Cordes, Bâtons à trois sections, Fouets.

Baïonnettes

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les lames montées sur des fusils. On l'utilise pour porter des attaques avec ce genre d'armes (cf. *Combat* page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.).

Couteaux

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les couteaux, dagues et autres lames courtes. On l'utilise pour porter des attaques avec ce genre d'armes (cf. *Combat* page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.).

Epées (Spéc)

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] tous types d'épées : coutelas, sabres, fleurets, rapières et autres armes à lame intermédiaire. On l'utilise pour porter des attaques avec ce genre d'armes (cf. *Combat* page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.).

Spécialités – Epée longue, Rapière, Kenjutsu, Machettes, Sabre, Epée courte, Epée à deux mains

Haches (Spéc)

Cette compétence permet d'utiliser et d'entretenir les haches à main (comme les tomahawks, les hachettes et autres haches à une main) et les haches de bataille (comme les haches à deux mains ou « grandes haches ») [DEX]. On l'utilise lorsqu'on attaque avec une arme de ce genre [DEX] (cf. *Combat* page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.).

Spécialités – Hachettes, Grandes Haches, Haches de Bataille

Masses/Bâtons (Spéc)

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les masses et marteaux de guerre. On l'utilise pour porter des attaques avec ce genre d'armes (cf. *Combat* page 54 pour les règles concernant les attaques, les dégâts, etc.).

Masse/Bâtons est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.

Spécialités – Battes/Bâtons, Masses, Massues, Testubô, Marteaux de guerre

Groupe des compétences :

Armes lourdes

Armes automatiques (Spéc)

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les armes lourdes automatiques. Le personnage choisit une spécialité à laquelle s'applique son niveau général dans cette compétence. Pour toutes les autres spécialités, le personnage dispose de la moitié de ce niveau (arrondir à l'unité supérieure).

Les armes automatiques lourdes comprennent le Browning .30 cal., M2 .50 cal., et le lance-grenades Mk-19. Les armes automatiques légères comprennent les armes sur trépied comme le M60, et le M249 SAW).

Spécialités – Antiaériennes, Lourdes, Intermédiaires, Légères

Armes véhiculaires (Type)

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les armes lourdes modernes montées sur véhicule. Un personnage utilisant des armes très simples n'ayant aucun système de guidage autre que l'appareil lui-même (comme les mitraillettes des avions de la Première Guerre Mondiale) peuvent utiliser leur score de Pilotage au lieu de cette compétence.

Spécialités – Bombes, Canons, Missiles, Roquettes

Artillerie (Spéc)

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les armes d'artillerie lourdes, qu'elles soient fixes ou motorisées.

Spécialités – AAA, Canon, Système lance-roquettes mutliple

Lance-missiles (Spéc)

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les missiles guidés et les systèmes de lancement de missiles. Le personnage choisit une spécialité à laquelle s'applique son niveau général dans cette compétence. Pour toutes les autres spécialités, le personnage dispose de la moitié de ce niveau (arrondir à l'unité supérieure).

Note : les armes antichar modernes sont guidées par radio ou par câble relèvent de la compétence de Lanceurs portables.

Spécialités – Antiaériennes, Missiles de croisière, ICBMs, Plates-formes orbitales

Lanceurs portables (spéc)

Cette compétence permet d'utiliser [DEX] et d'entretenir [INT] les lance-grenades (such as the M-79, M-203), les armes antichars (comme le TOW, le Dragon, et le M-72 LAW) et les mortiers.

Spécialités – Lance-grenades, Armes antichar, Mortiers

Groupe de compétences :
Art & artisanat

Ce groupe rassemble les compétences dont l'objet est la création d'objets au sens large. Il comprend les compétences suivantes.

Art (Type)

Les personnages qui possèdent cette compétence savent créer des œuvres d'art du type choisi [DEX]. Ils comprennent également les finesses de l'expression artistique [INT] et peuvent estimer la valeur artistique d'une œuvre [PRS].

Il faut choisir un type lorsqu'on acquiert cette compétence. On peut l'acquérir plusieurs fois, chaque fois pour un type d'expression artistique différent.Un jet d'Art réussi permet au personnage de créer une œuvre de bonne qualité, de reconnaître l'auteur d'une œuvre et d'estimer sa valeur artistique. La marge de réussite du jet de compétence détermine la qualité du travail.

Cette compétence peut également servir de *compétence complémentaire* à certaines compétences sociales dans des circonstances particulières, comme lorsqu'il s'agit d'offrir une œuvre d'art (à la discrétion du MJ).

Types – Peinture, Poterie, Sculpture, Dessin.

Artisanat (Type)

Cette compétence permet de pratiquer le Type d'artisanat choisi. Elle permet de maîtriser les outils, techniques et procédés relatifs à cet artisanat [INT].

Un personnage qui possède cette compétence sait fabriquer des objets agréables et/ou fonctionnels (en fonction du Type d'artisanat choisi) et peut gagner leur vie grâce à cette compétence [DEX].

Types – Tannerie, Vannerie, ou tout autre artisanat sur lequel joueur et MJ tombent d'accord.

Cuisine (Spéc)

Cette compétence permet de préparer un repas, depuis les plats les plus simples jusqu'aux banquets gastronomiques [INT]. Elle permet également de savoir présenter un plat de façon artistique [PRS].

Spécialités – Nouvelle cuisine, Cuisine ethnique (chinoise, italienne…), Restauration rapide, Gastronomie.

Joaillerie

Cette compétence permet fabriquer de la joaillerie fine à partir de métaux précieux (argent, or, platine, etc.) et de pierres fines [DEX]. Elle permet également estimer la valeur de ces objets, et concevoir et dessiner des bijoux divers [INT].

Photographie

Cette compétence permet de prendre des photos de divers sujets [DEX] et de les développer afin d'obtenir un tirage papier [INT].

Matériel – L'utilisation de cette compétence pour prendre des photos nécessite bien sûr de posséder un appareil photo, alors que le développement requiert un accès à un labo disposant des produits chimiques appropriés, de papier photosensible et peut-être d'équipement supplémentaire.

Travail du métal (Spéc)

Les personnages qui possèdent cette compétence savent forger et travailler le métal (fer, bronze ou acier, selon l'époque et le niveau technologique).La spécialité d'Armurerie permet de fabriquer des épées et autres armes à lame (couteaux, pointes de lance, etc.)

La spécialité de Forge permet de fabriquer des outils en métal (comme un marteau), des armes contondantes, des fers à cheval, etc.

Spécialités – Armurerie, Fabrication d'armures, Forge.

Groupe de compétences :
Athlétisme

Ce Groupe rassemble les compétences en rapport avec les efforts physiques et le sport. Il comprend les compétences suivantes.

Acrobatie

Les personnages qui possèdent cette compétence sont très agiles et peuvent accomplir roulades, culbutes et autres pirouettes [DEX]. La compétence d'Acrobatie est très utile aux marins qui passent leur temps sur les gréements, par exemple.

N'importe quel personnage peut tenter un jet de DEX mais ceux qui possèdent cette compétence accomplissent des manœuvres beaucoup plus impressionnantes.

Un jet d'Acrobatie réussi permet également à un personnage à terre de se relever au prix d'une action libre, d'amortir un coup (ce qui réduit de moitié les dégâts infligés par une attaque contondante).

L'acrobatie permet aussi de réduire les effets néfastes d'une chute (la distance en mètres est réduite du niveau de compétence lors du calcul des dégâts) ou encore d'imposer un malus de –3 aux adversaires qui attaquent le personnage pendant ce round, du fait de son incroyable mobilité (ce bonus vient s'ajouter aux autres bonus d'esquive).

L'Acrobatie peut servir de *compétence complémentaire* aux jets d'Escalade et de Saut (à la discrétion du MJ).

Combat à mains nues (Type)

C'est cette compétence que l'on utilise lorsqu'on se bat avec ses poings et ses pieds. Les personnages doivent choisir un Type de combat à mains nues lorsqu'ils acquièrent cette compétence. Ils peuvent l'acquérir à plusieurs reprises, chaque fois pour un style de combat différent.

Le Combat à mains nues est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.

Contorsions

Les personnages qui possèdent cette compétence savent se contorsionner et adopter des postures difficiles [DEX], mais aussi conserver longtemps ces positions [VIG]. Les contorsionnistes possèdent très souvent un Avantage Physique complémentaire, tel que « Souplesse » (cf. page 14).

Escalade

Les personnages qui possèdent cette compétence peuvent escalader des surfaces difficiles, comme une falaise, un mur ou une corde [FOR]. Un jet d'Escalade réussi permet au personnage de se déplacer d'un nombre de mètres égal à la moitié de son score de MVT ou à son score d'Escalade (choisir la valeur la plus élevée). Un échec signifie que le personnage n'a pas trouvé de prises suffisantes pour pouvoir progresser. Un échec grave (au moins deux Niveaux de Difficulté de moins que le DD du jet) signifie que le personnage est tombé (cf. *Chutes*, page 60)

L'Escalade est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.

Lancer (Spéc)

Un personnage peut utiliser cette compétence pour lancer des objets (comme des pierres) en cherchant à être précis [DEX] ou à les lancer le plus loin possible [FOR]. Voir le chapitre *Combat* pour les règles concernant les attaques et les dégâts. Cette compétence peut également servir à lancer un grappin, à lancer une arme à un ami, à jouer aux fléchettes, ou à projeter une lance sur un ennemi.

La compétence de Lancer est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.

Natation

Les personnages qui possèdent cette compétence savent nager dans des eaux profondes [DEX] et peuvent rester à la surface de l'eau pendant de longues périodes [VIG]. Aucun jet de compétence n'est nécessaire lorsqu'un personnage traverse des eaux calmes.

En revanche, des eaux agitées obligent le personnage à faire un jet de compétence pour garder la tête au-dessus de l'eau à chaque tour [FOR]. Un échec signifie que le personnage est passé sous l'eau et qu'il risque de se noyer s'il ne refait pas surface au tour suivant en réussissant un nouveau jet de Natation (cf. *Asphyxie et Noyade*, page 60)

Sport (Type)

Les personnages qui possèdent cette compétence pratiquent diverses activités athlétiques qui ne sont pas déjà couvertes par d'autres compétences (comme l'Archerie et la Natation). Le personnage connaît les règles du jeu [INT] et peut pratiquer ce sport.

Certains sport reposent principalement sur la robustesse, comme le marathon [VIG], ou la puissance physique, comme l'haltérophilie [FOR]. Mais la plupart des sports reposent principalement sur l'agilité, comme le bowling, le base-ball, le cricket [DEX].

On doit choisir un Type lorsqu'on acquiert cette compétence. On peut l'acquérir plusieurs fois, chaque fois pour un sport différent.

Types – Base-ball, Basket-ball, Bowling, Cricket, Football américain, Hockey, Football, ou tout autre sport autorisé par le MJ.

Vol libre (Spéc)

Les personnages qui possèdent cette compétence savent utiliser divers appareils de vol libre [DEX].

Spécialités – Parapente, Deltaplane, Parachute.

Zéro-G

Les personnages qui possèdent cette compétence ont l'habitude de manœuvrer en état d'apesanteur [DEX]. Ils peuvent accomplir des tâches simples sans encourir le malus normalement lié à l'absence de gravité, comme les « manœuvres extra-véhiculaires » (marcher dans l'espace ou sur une planète), les réparations d'une station spatiale, etc. Ils peuvent également accomplir des tâches complexes, comme se battre ou se déplacer rapidement, et ce sans aucun malus s'ils réussissent un jet de Zéro-G, ou avec un malus de –3 en cas d'échec.

Groupe de compétences :
Communication

Ecriture (Spéc)

Cette compétence permet d'écrire des œuvres littéraires [INT]. Elle permet également de comprendre les finesses de l'expression littéraire et d'apprécier les finesses de telles œuvres de façon plus subtile que le commun des mortels [PRS].

C'est une compétence primordiale pour les bardes et toute personne désirant créer des chansons originales. La compétence de représentation appropriée est nécessaire pour déclamer l'œuvre composée.

Un jet d'Ecriture réussi permet au personnage d'écrire une œuvre de qualité, ou d'estimer la valeur d'une composition. La marge de réussite détermine la qualité de la composition.

L'Ecriture peut également servir de *compétence complémentaire* lorsque l'œuvre et jouée ou récitée. Par exemple, Ecriture (Musique) est une compétence complémentaire à la compétence de Musique, alors qu'Ecriture (Discours) est une compétence complémentaire à l'Eloquence.

Spécialités – Comédie, Journalisme, Littérature, Musque, Théâtre, Scénarios, Discours.

Eloquence (Spéc)

Cette compétence permet de communiquer des idées et d'inspirer des émotions ou des réactions chez un oratoire. Les personnages qui possèdent cette compétence savent raconter des histoires, donner des ordres, faire un discours, et plus généralement informer [INT], divertir ou motiver [PRS] le public. L'Eloquence peut également servir à tromper l'ennui ou au contraire faire mourir quelqu'un d'ennui [VOL].

L'Eloquence peut servir de compétence complémentaire à la Comédie et à la Poésie (pour les monologues ou les prestations en solo), à la Stratégie (lorsqu'il s'agit de mener et d'inspirer des troupes) et à la Persuasion.

Spécialités – Barde, Commandement, Journalisme, Discours.

Enseignement

Les personnages possédant cette compétence peuvent enseigner leur savoir à des élèves [PRS]. Un personnage peut enseigner les matières dans lesquelles lui-même est formé. Le niveau maximum qu'un étudiant peut atteindre de cette manière est égal à la moyenne du score d'Instruction du professeur et de son score dans la compétence enseignée.

Exemple – *Rourke possède une compétence d'Instruction de +4 et une compétence d'Epées de +6. La moyenne de ces deux scores est de 5 : le niveau maximum qu'il peut enseigner à un étudiant dans le domaine des Epées est donc de +5.*

L'Enseignement est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.

Négociation (Spéc)

Les personnages qui possèdent cette compétence savent obtenir un compromis et transmettre une information sans offenser leur interlocuteur. La négociation est une compétence primordiale pour les émissaires, les diplomates, les politiciens ou les négociateurs.

Lors de négociations, le personnage annonce son objectif (ou ses exigences) et effectue un jet de Négociation contre un DD fixé par le MJ. Le DD dépend de la réaction de l'autre partie aux déclarations du personnage (cf. table ci-dessous).

Réaction à la requête	Difficulté de base
Violemment opposé	Quasiment Impossible [DD 30]
Opposé	Extrêmement Difficile [DD 27]
Plutôt défavorable	Très Difficile [DD 24]
Sans opinion	Difficile [DD 21]
Plutôt favorable	Assez Difficile [DD 18]
Favorable	Délicat [DD 15]
Tout à fait favorable	Moyen [DD 12]

Le DD représente la difficulté pour le négociateur d'atteindre son objectif tout en faisant des concessions.

Si la marge de réussite du jet de Négociation est de 3 ou plus, le négociateur n'a besoin de faire qu'une seule concession. Si la Marge de Réussite est de 6 ou plus, aucune concession n'est nécessaire.

Marge de réussite	Accord avec...
0-2	Plusieurs concessions
3-5	Une seule concession
6+	Aucune concession

C'est au négociateur (ou peut-être son supérieur) de décider si l'offre finale est acceptable. Dans ce cas, l'accord est signé. Autrement, les négociations échouent, du moins pour ce tour.

Exemple – *Marc incarne Monseigneur Armonde, un noble de l'époque des Mousquetaires. Armonde négocie avec un seigneur la libération de sa fille, actuellement « invitée » (c'est-à-dire otage) du domaine du seigneur. Le seigneur exige une certaine somme d'argent et une partie des terres d'Armonde contre la libération de sa fille (ce qui compose deux « concessions »). Marc indique au MJ que son but est la libération de sa fille.*

Le MJ détermine que c'est une chose à laquelle le seigneur est plutôt opposé (après tout, il ne veut libérer la fille que si ses exigences sont satisfaites) et décide que le jet de Négociation sera Très Difficile (DD 24).

Mark fait un jet de Négociation et obtient 28, ce qui lui donne une marge de réussite de 4 : le seigneur accepte donc de libérer la fille en échange d'une concession de la part d'Armonde. Le MJ décide que le seigneur est prêt à oublier la demande de terres et s'en tient à la somme d'argent contre la libération de la fille. Armonde accepte. Il paye cette somme et sa fille est libérée.

Les négociations peuvent durer de quelques minutes à plusieurs mois, selon leur nature et d'autres facteurs, comme par exemple la méthode de communication. C'est au MJ et aux joueurs de déterminer ce que représente exactement le jet de Négociation : il peut recouvrir l'intégralité des discussions, ou chaque « point » de la négociation.

Ce système de résolution est volontairement abstrait. Une « concession » représente toute demande raisonnable faite par l'autre partie et que le négociateur peut satisfaire. S'il est important de connaître la nature exacte de ces concessions, le MJ devrait peut-être renoncer au jet de compétence et jouer intégralement en *roleplay* la négociation.

La spécialité de Diplomatie sert aux négociations entre nations ou autres organisations importantes.

Spécialités – Diplomatie, Politique, Prises d'otages.

Persuasion (Spéc)

Cette compétence permet d'utiliser sa voix, sa logique, son expression, son langage corporel pour influencer les autres. La Persuasion peut prendre la forme d'un regard intimidant, d'un défi provocant, d'une œillade (séduction), de gestes amicaux (sympathie), d'une posture menaçante, ou de l'évocation du le nom de son supérieur (ou même de Dieu).

Le personnage s'engage dans un duel de Persuasion contre un jet de VOL + Concentration de l'adversaire. Si le jet du personnage est supérieur, il réussit sa Persuasion. Le sujet voit alors les choses comme le souhaite le personnage (du moins sous certains aspects) et agira en conséquence.

Le MJ devrait permettre aux personnages d'utiliser des compétences complémentaires en fonction de la situation. Un personnage peut également ajouter la moitié de son score de Célébrité à son jet de Persuasion, si la situation s'y prête (à la discrétion du MJ). Le MJ peut en outre accorder un bonus de +1 à +3 au joueur qui interprète bien la tentative de Persuasion.

Exemple – *Le personnage de Cyril , Harcourt, est confronté à un brigand qui lui demande sa bourse. Harcourt pose la main sur la garde de son épée et déclare : « Si tu tiens à la vie, manant, passe ton chemin, où je me verrai obligé de t'étriper et de laisser les chiens dévorer ton cadavre, par Dieu ! » Cette diatribe pousse le MJ à lui accorder un bonus de +3 à son jet de Persuasion. Cyril lance les dés en tenant compte de ce bonus et obtient un résultat de 24 ! Le MJ fait un jet de persuasion pour le brigand et obtient 17. Le voleur recule et s'enfuit !*

Spécialités – Corruption, Baratin, Intimidation, Propagande, Romance, Séduction.

Poésie

Cette compétence permet de composer [INT] et de réciter [PRS] de la poésie. Elle permet également d'apprécier les finesses de l'expression poétique de façon plus subtile que le commun des mortels.

Un jet de Poésie réussi permet au personnage d'émouvoir son auditoire [PRS] ou d'estimer la qualité d'un poème ou des performances d'un récitant [INT]. La Marge de Réussite de ce jet détermine la qualité de la représentation.

La Poésie peut également servir de *compétence complémentaire* à la Persuasion lorsque la situation s'y prête (à la discrétion du MJ).

Groupe de compétences : Concentration

Concentration

Cette compétence permet à un personnage de se concentrer sur une tâche précise [VOL] et de faire appel à sa mémoire [INT]. Le MJ peut demander un jet de Concentration lorsqu'un personnage tente de crocheter une serrure au beau milieu d'une bagarre, de rester immobile sur un champ de bataille au milieu des explosions, de se rappeler le nom de l'homme qui lui a donné un renseignement deux mois auparavant, etc. Un jet réussi signifie que le personnage peut se concentrer sur sa tâche malgré les distractions, y compris les malus aux jets de compétences dus aux blessures (cf. *Blessures et effets des dégâts*, page 58).

La Concentration est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.

Intuition

C'est l'aptitude à comprendre quelque chose sans raisonnement conscient. Un jet d'Intuition peut indiquer à un personnage si quelqu'un tente de lui mentir, si la porte qu'il s'apprête à franchir est piégée, ou s'il est judicieux de sortir avec la personne qu'il vient de rencontrer. En bref, l'Intuition aide le personnage à faire un choix lorsque la logique n'est d'aucun secours.

Un jet réussi permet à un joueur d'obtenir des indications plus ou moins vagues de la part du MJ. Des réponses telles que « quelque chose ne tourne pas rond » sont tout à fait appropriées, mais pas « tu penses que la voiture va exploser si tu tournes la clef de contact ». L'Intuition ne doit pas remplacer l'avantage de *Sens du danger* (cf. page 19).

Le MJ peut demander au joueur de faire un jet d'Intuition chaque fois qu'il doit faire un choix qui pourrait avoir des conséquences fâcheuses. En outre, lorsque la situation s'y prête, le joueur peut demander au MJ : « Que me dit mon intuition ? » C'est au MJ de décider lorsqu'un jet d'Intuition est possible ou non.

Exemple – *Le personnage de Sylvain est un flic parcourant les rues dans sa voiture de patrouille. Il décide de s'arrêter afin d'acheter un café.*

Alors qu'il se gare sur le parking du 211 Down Street, il manque son jet de Vigilance et ne remarque rien de particulier. Le MJ demande donc à Sylvain de faire un jet d'Intuition. Il réussit, et le MJ lui dit : « Alors que ton personnage ouvre la portière, il a un mauvais pressentiment. » Sylvain n'est pas idiot et indique au MJ qu'il va attendre une minute dans la voiture et inspecter une nouvelle fois la station service. Soudain, un message retentit dans la radio de fonction : « A toutes les unités : Cambriolage en cours au 211 Down Street. » Grâce à son intuition, Sylvain a évité de se retrouver en plein milieu d'un cambriolage en cours !

Lecture sur les lèvres

Cette compétence permet de comprendre ce que dit une personne en observant le mouvement de ses lèvres, sans entendre ce qu'elle dit [INT]. Un jet de Lecture sur les lèvres réussi permet de comprendre les mots prononcés, mais pas forcément le contexte ou l'intonation.

Méditation

Cette compétence permet d'entrer en transe, de purifier son esprit et d'explorer sa propre psyché. Un personnage en état de méditation demeure plus ou moins conscient de son environnement e peut « se réveiller » à volonté.

Un jet de Méditation permet d'entrer en transe. Une fois dans cet état, le personnage peut bénéficier de l'un des effets suivants (que le joueur doit choisir avant d'effectuer son jet de compétence).

Récupération des dégâts : Le personnage récupère un point de dégâts subjugaux par 2 points de marge de réussite.

Repos : Le personnage peut ignorer les effets de la fatigue due à l'épuisement physique ou au manque de sommeil pendant un degré de plus sur la table de temps par 2 points de marge de réussite.

Clarté mentale : le personnage reçoit un bonus de +3 à tous ses jets de compétences mentales et ses jets d'attributs mentaux pendant une heure après sa période de méditation.

Ignorer la douleur : Le personnage peut ignorer la douleur et les malus dus aux dégâts. Notez que le personnage ne guérit pas ses blessures, mais se contente de ne plus les sentir. Cet effet dure une étape sur la table de temps par deux points de marge de réussite.

Savoir local (Type)

C'est la connaissance de la géographie et de la culture populaire d'une région donnée, qui peut être une rue, un quartier, un comté, une ville, un type de terrain (montagne, forêt), d'une planète entière ou même d'un système stellaire.

Un jet de Savoir local réussit permet à un personnage de connaître la topographie de la région, de situer les principaux sites géographiques, les centres économiques et politiques, les voies de communication (lignes de bus, ports et aéroports, par exemple), et même de connaître les notables de la région.

Exemple – *Rémi incarne Max, un chasseur de primes dans un jeu cyberpunk. Max traque une proie dans les rues de San Angeles, une énorme métropole. Heureusement pour lui (et malheureusement pour sa cible), il a grandi dans cette ville. Max à 5 en INT et +5 en Savoir Local (San Angeles).*

Le DD dépend du niveau de détails recherché par le personnage. Si le résultat final du joueur dépasse un seuil supérieur à celui correspondant à l'information recherchée, le MJ devrait lui fournir des renseignements supplémentaires.

A l'inverse, si un personnage tente de se rappeler autant d'informations que possible, le joueur effectue simplement un jet et compare le résultat à la table de DD ci-dessous. La plus haute difficulté que le jet atteint correspond le niveau de détails que le personnage peut se rappeler.

Exemple – *Max sait que sa cible aime traîner dans les night-clubs huppés fréquentés par les célébrités du coin. Il demande donc au MJ une petite liste des endroits correspondant à cette description. Le MJ estime que cela demande un jet de Savoir Local assez difficile (DD 18). Comme la « grande ville » est la taille par défaut des jets de Savoir local, aucun modificateur ne vient s'appliquer au jet. Rémi lance donc les dés, et obtient un total de 22 : le MJ lui donne donc les noms de trois night-clubs qui correspondent à ses critères. Un résultat de 18 suffisait, mais Rémi a atteint le niveau supérieur de réussite, et le MJ lui indique que des trois clubs, le « Neo-Matrix » est actuellement le plus en vue, car ses propriétaires ont changé le mois dernier. Max prend donc le chemin du « Neo-Matrix » : il a quelqu'un à capturer...*

Difficulté	*Niveau de détail*
Moyen (DD 12)	Détails mineurs (adresse de la quincaillerie la plus proche)
Délicat (DD 15)	Détails non significatifs (noms des notables et/ou des célébrités locales)
Assez Difficile (DD 18)	Détails importants (noms des dirigeants locaux)
Difficile (DD 21)	Nombreux détails
Très Difficile (DD 24)	Détails importants
Extrêmement Difficile (DD 27)	Extrêmement détaillé
Quasiment Impossible (DD 30)	Tout ce qu'il y a à savoir

Taille de la zone	*Modificateur*
Immeuble, rue	+6
Quartier, village, petite ville	+3
Grande ville (Tokyo, New York)	+0
Etat, région, petit pays	–3
Grand pays, continent	–6
Planète, système stellaire	–9

Le Savoir Local peut servir de *compétence complémentaire* à tous les jets de compétence appropriés. Un personnage ayant une compétence de Savoir Local pour une cité précise pourrait l'utiliser comme compétence complémentaire à ses jets de Conduite pendant une poursuite en voiture dans les rues de cette ville, par exemple.

Types – région ou terrain spécifiques

Vigilance (Spéc)

Cette compétence permet à un personnage de voir, entendre ou sentir des choses qui pourraient autrement échapper à son attention [INT]. Le MJ peut demander un jet de Vigilance chaque fois qu'un personnage peut découvrir un indice potentiel, apercevoir une silhouette dans une allée sombre, ou toute autre situation appropriée. Un jet réussi signifie que le personnage a perçu la chose ou la personne. Une marge de réussite de 6 ou plus indique que le personnage a perçu la chose en détails.

La Vigilance est une compétence universelle.

Spécialités – Vue, Ouïe, Odorat/Goût (comptent comme un seul sens), Toucher

Groupe de compétences : Entreprise

Bureaucratie

Grâce à cette compétence, un personnage sait comment interagir avec la bureaucratie. Il sait comment s'y prendre avec les bureaucrates, combien de temps il va falloir et pourquoi [INT]. Elle permet en outre d'accélérer les choses, de trouver la « bonne » personne, etc. [PRS]. De même, un personnage peut utiliser cette compétence pour freiner des démarches administratives et empêcher la « machine » de tourner [VOL].

Business (Spéc)

Cette compétence permet de gérer une affaire, depuis un stand de boissons fraîches jusqu'à une corporation multinationale. Elle se concentre sur la gestion au quotidien, y compris l'inventaire, le service clientèle, les relations publiques et les ventes, mais couvre également des domaines plus vastes, comme l'offre et la demande, le marketing, les impôts et les lois commerciales [INT]. On peut également l'utiliser lors de jets de compétence impliquant les relations avec la clientèle [PRS].

Spécialités – Marketing, Opérations, Ressources humaines, Relations publiques

Commerce

Cette compétence permet de négocier un prix acceptable par les deux parties pour un bien ou un service.

Une négociation peut être lancée soit par le vendeur, soit par l'acheteur. Tous deux effectuent un jet opposé de Commerce (utiliser VOL+3d6 si un personnage ne possède pas cette compétence). Le vainqueur gagne 5% sur le prix de base par point de différence entre les marges de réussite des deux parties. Cela représente la « meilleure offre finale ». C'est au perdant de décider s'il accepte cette « offre finale ». S'il ne le fait pas, la transaction est annulée.

Exemple – *Louise incarne le caporal des space marines Darren Newman dans un jeu de science-fiction. Newman se trouve dans un lointain astroport et visite une boutique de souvenir, ou il trouve une holocarte coûtant 10 crédits qu'il veut offrir à son fils sur Terre. Mais le caporal est un peu à court d'argent, et décide de marchander avec le commerçant.*

Comme le caporal Newman n'a pas la compétence de Commerce, Louise fait un jet de VOL (4) + 3d6, pour un total de 17. Le MJ fait un jet pour le vendeur, de PRS(4) + Commerce (4) + 3d6, pour un total de 15. Newman a deux points de plus que le vendeur, et gagne donc 2×5=10% sur le prix de base : il peut donc acheter l'holocarte pour 9 crédits.

Ce système de résolution est volontairement abstrait. Le prix de base est le prix standard d'un objet. Le prix initial proposé par chaque personne n'est pas vraiment annoncé, et le « prix final » résultant des négociations représente la meilleure offre que le perdant peut obtenir du gagnant.

Comptabilité

Cette compétence permet de tenir le compte de rentrées et sorties d'argent, des recettes et dépenses, de calculer les intérêts d'un crédit, etc.

Economie (Spéc)

Cette compétence représente la connaissance de la production de la distribution et de la consommation des biens. Elle permet de comprendre les principaux principes économiques, comme la loi de l'offre et de la demande, mais aussi des théories plus complexes. Il s'agit d'avantage de la science de l'économie que de la connaissance des méthodes de gestion d'un commerce. Un personnage possédant cette compétence peut travailler comme conseiller, chercheur, etc. même s'il n'a aucune expérience pratique des affaires (ce qui relève de la compétence de Business)

Spécialités – Affaires, Nationale, Mondiale

Estimation

Cette compétence permet d'estimer la valeur approximative d'un objet, même si le personnage ne possède pas la compétence relative à cet objet. Cela requiert un jet d'Estimation Assez Difficile (DD 18). Les modificateurs suivants dépendent de la situation. Ils sont cumulatifs.

–3 Le personnage n'a aucune connaissance de l'objet.

–3 l'objet est rare ou il s'agit d'un exemplaire hors du commun

–3 Le personnage ne peut pas examiner l'objet de près

Un personnage peut utiliser les compétences adéquates comme compétences complémentaires à son jet d'Estimation (à la discrétion du MJ). Par exemple, un personnage estimant une épée pourrait utiliser Travail du métal (Armurerie) comme compétence complémentaire à son jet d'Estimation.

Profession (Type)

Cette compétence représente l'aptitude ou l'ensemble d'aptitudes nécessaires à l'exercice d'une profession non représentée dans la liste des compétences. Elle permet de pratiquer la profession concerner et d'utiliser tous les équipements associés à cette profession.

Certaines professions exigent des outils ou un équipement particuliers : c'est au MJ de déterminer le matériel nécessaire à l'exercice de chaque profession.

Profession (Type) est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2. Le joueur doit choisir un type particulier lorsqu'il acquiert cette compétence.

Types – Profession spécifique (avocat, fermier, pompier, officier de police, soldat, étudiant, tisserand, etc.)

Groupe de compétences : Erudition

Les compétences d'érudition sont celles que l'on acquiert principalement lors de ses études, que ce soit à l'université, dans un monastère ou dans tout autre institut. La plupart des compétences d'érudition sont associées au groupe mental.

Connaissance (Type)

Cette compétence représente la somme de connaissances que possède un personnage dans un domaine particulier. C'est le joueur qui choisit le domaine en question lorsqu'il acquiert cette compétence ; il peut s'agir d'un sujet trivial ou plus important. La plupart des Connaissances sont associées au groupe mental.

Si les compétences de Connaissance englobent l'application pratique de cette compétence, le personnage est capable d'accomplir les tâches associées. Un personnage peut occuper un emploi en rapport avec cette compétence s'il y possède un score de 3 ou plus. Ces jets de compétences peuvent être associés aux groupes physique ou mental.

Exemple – *Peter Parker a 4 en Connaissance (Photographie). Peter sait comment utiliser un appareil photo, prendre des photos, développer une pellicule, et (comme son score est de 4) peut même occuper un poster de reporter photographe pour un journal. Lorsqu'il prend des photos dans des conditions normales, Peter utilise sa compétence avec son INT. Si Peter prend des photos lors d'un événement sportif ou même d'un combat, il pourrait utiliser sa DEX à la place. Mais lorsqu'il revient dans son labo pour développer ses photos, il utilise de nouveau son INT.*

Les MJ devraient développer différentes compétences de Connaissances et en faire des compétences distinctes dans leurs jeux. Selon le sujet couvert, une Compétence peut être considérée comme un Type, une Spécialité ou ni l'une ni l'autre, à la discrétion du MJ. On peut les renommer et même les déplacer vers des groupes de compétences appropriés (ou vers un groupe de compétences spécialement créé à leur intention). Cependant, il faut éviter de créer des compétences de Connaissance dupliquant d'autres compétences existantes.

Exemple – *Mathieu mène une campagne de sorcellerie moderne. Il commence par créer les nouvelles compétences Connaissance (Mystères) et Connaissance (Recherches Mystiques). Après un temps de réflexion, il décide de transformer Connaissance (Mystère) en Erudition Mystique. Il décide également que Connaissance (Recherches Mystiques) n'est pas nécessaire et que l'Erudition Mystique peut servir de compétence complémentaire aux jets de recherche sur les sujets adaptés. Mathieu ajoute l'Erudition mystique à sa liste de compétence dans le groupe d'Erudition.*

Types suggérés – Science civile, Grande cuisine, Histoire familiale, Traditions militaires, Mythologie ; Vaisseaux de la marine, Vins, ou tout autre sujet général ou spécifique approuvé par le MJ.

Géographie (Spéc)

C'est la connaissance des caractéristiques naturelles de la Terre : paysages, climats, zones géopolitiques, frontières et populations du monde. Elle permet d'identifier les sites géographiques célèbres, de situer les mers et lacs importants, de connaître le climat et les précipitations moyennes d'un pays, etc.

Spécialités – Région ou continent spécifiques.

Histoire (Spéc)

Cette compétence représente les connaissances historiques d'un personnage. Un jet réussi permet de se rappeler des détails généraux ou spécifiques sur un sujet donné [INT]. Plus les informations recherchées sont obscures ou éloignées de la région d'origine du personnage, plus la difficulté du jet sera grande.

Exemple – *Ayant reconnu une tapisserie ayant appartenu à Lord Culler, Sir Thomas tente de se remémorer l'histoire de sa famille. Le joueur effectue un jet d'Histoire et réussit : le MJ révèle donc au joueur que Lord Culler est mort sur un champ de bataille il y a vingt ans de cela.*

Spécialités – Locale, Nationale, Mondiale

Langues (Type)

Cette compétence permet de comprendre et de parler une langue étrangère. Si le personnage est lettré, il peut également lire et écrire dans cette langue (cela ne s'applique pas aux langues n'ayant aucune forme écrite).

Cette compétence doit être acquise séparément pour chaque langue que le personnage désire parler.

Tous les personnages débutent avec un score de 3 dans leur langue natale (à moins qu'ils ne possèdent un trait qui limite ce score). Les joueurs devraient le noter sur leur fiche de personnage.

Outre son utilisation dans des jets de compétence, le score en Langues indique également le niveau d'aptitude du personnage :

Niveau	Maîtrise
1	Rudimentaire : uniquement des mots et phrases simples ; accent prononcé.
2	Basique : conversations simples ; accent modéré (remarquable sur un jet de Vigilance DD 12)
3	Conversation. Accent léger ou régional (détectable par un jet de Vigilance DD 15)
4	Courant. Maîtrise des expressions complexes. Aucun accent.
6	Expert; expression parfaite ; mieux que la plupart des autochtones
8	Maître. Niveau des plus grands érudits (très rare)

Langues (Type) est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 3 pour leur langue natale.

Les 20 langages les plus parlés dans le monde sont l'arabe, le bengali, le cantonais, l'anglais, le français, l'allemand, l'italien, le japonais, le coréen, le tamil, le telugu, l'hindi, l'indonésien, le mandarin, le marathi, le punjabi, l'urdu, le portugais, le russe et l'espagnol.

Recherche (Spéc)

Cette compétence permet d'effectuer des recherches afin de trouver des renseignements sur un sujet donné (une personne, un lieu, un objet, un événement). On l'utilise par exemple pour faire des recherches dans une bibliothèque [INT], mais elle peut également servir à chercher « la réponse » à travers des recherches fastidieuses, comme lorsqu'on recherche un passage précis dans un énorme volume sans index [VOL].

On peut accomplir des recherches sur Internet, dans une bibliothèque, un laboratoire, dans les archives d'un journal, dans le bureau des ressources humaines d'une société, etc. Plus la marge de réussite est élevée, plus la somme de renseignements glanés est importante.

Spécialités – Internet, Bibliothèque, Médicale, Publications, Enregistrements, Scientifique.

Religion (Type)

C'est la connaissance de l'histoire, des traditions, des préceptes et des cérémonies des religions majeures [INT]. Le joueur doit choisir une religion spécifique lorsqu'il acquiert cette compétence.

La Religion peut servir de compétence complémentaire à d'autres compétences, à la discrétion du MJ. Par exemple, le MJ pourrait autoriser l'utilisation de la Religion comme compétence complémentaire à un jet de Philosophie lorsqu'un personnage participe à un débat religieux.

Types – Chrétienté, Islam, Judaïsme, Paganisme, ou toute autre religion autorisée par le MJ.

Groupe de compétences : Extérieur et nature

Attelage (Spéc)

Cette compétence permet de conduire des attelages d'animaux domestiques, le plus souvent pour tirer un chariot.

Spécialités – Chameau, Cheval, ou tout autre animal autorisé par le MJ (comme les dragons, les loups, les insectes géants, etc.)

Chasse & pêche (Spéc)

Cette compétence permet de traquer et chasser du gibier ou pêcher du poisson, mais aussi de poser des pièges. Selon le type de proie, cette compétence peut reposer sur la ruse et l'astuce pour piéger le gibier [INT], ou sur la simple patience en attendant que ça morde [VOL].

Spécialités – Chasse, Pêche, Pièges

Equitation (Type)

Cette compétence permet de monter un animal domestique, se servir de la bride et des rènes, et d'assurer les soins de base de l'animal.

Types – Chameau, Cheval, ou tout autre animal autorisé par le MJ (comme les dragons, les loups, les insectes géants, etc.)

Orientation (Spéc)

Grâce à cette compétence, un personnage peut estimer sa position sur une carte, calculer l'heure du jour ou de la nuit (par la position du soleil ou des étoiles) et programmer un trajet entre deux points connus [INT]. L'Orientation peut servir de compétence complémentaire aux jets de Survie de Chasse & pêche, de Marine à voile et autres compétences avec l'accord du MJ.

Spécialités – Terre, Mer

Pistage

Grâce à cette compétence, un personnage est capable de suivre une piste humaine ou animale [INT]. Contrairement à la compétence de Chasse & Pêche (qui permet de localiser le gibier), la compétence de Pistage sert à suivre les traces laissées par un humain ou un animal et de les suivre pendant une journée, ou jusqu'à ce que les conditions aient changé (par exemple si les traces traversent une rivière). Si la cible n'a pas été rattrapée à ce point, un nouveau jet de Pistage est nécessaire.

Soin des animaux (Spéc)

Grâce à cette compétence, un personnage sait s'occuper des animaux : les soigner, les nourrir et assurer leur reproduction [INT], mais aussi les dresser [VOL] et les contrôler [PRS].

Spécialités – Oiseaux, Chameaux, Chiens, Chevaux, Reptiles, etc.

Survie (Spéc)

Grâce à cette compétence, un personnage sait comment survivre dans la nature [INT]. Elle permet d'identifier les plantes comestibles, de construire un abri, de trouver de l'eau potable, etc. Même les campeurs du dimanche peuvent posséder un certain niveau dans cette compétence.

Un jet de Survie réussi permet de survivre dans la nature pendant une journée (eau, nourriture et abri). Un succès critique étend cette durée à une semaine. Un échec signifie que les efforts du personnage sont insuffisants : il est assoiffé et affamé, souffre des éléments, etc. Une marge d'échec de 6 ou plus signifie que le personnage est victime d'un accident (un empoisonnement, une blessure infligeant 1d6 points de dégâts, etc.)

Spécialités – Arctique, Désert, Tempéré, Tropical, Milieu maritime

Groupe de compétences :
Investigation

Cryptographie

Cette compétence permet d'encoder et de décoder les données : textes, images digitales ou autres [INT]. Le niveau de technologie de la campagne détermine le genre d'équipement disponible (s'il y a lieu) et la complexité des méthodes de cryptage que le personnage pourra utiliser.

Diverses compétences peuvent servir de compétences complémentaires aux jets de Cryptographie, selon les circonstances. Un personnage décryptant un texte dans une langue étrangère peut utiliser – s'il la possède – la compétence de Langue correspondante comme *compétence complémentaire*, par exemple. De même, l'Informatique peut servir de *compétence complémentaire* lorsqu'il s'agit de crypter ou décrypter des logiciels.

Déduction

Cette compétence permet d'analyser quelques faits connus et d'en tirer une conclusion correcte (au moins en partie) [INT]. Un jet de Déduction réussi permet par exemple de deviner les noms de conspirateurs probables, d'anticiper une embuscade, ou de déterminer le mobile d'une action inattendue.

Un joueur peut demander à utiliser cette compétence à n'importe quel moment. S'il l'accepte, le MJ devrait récompenser un jet réussi par quelques informations que le personnage ne possède pas déjà. Il peut s'agir d'une réponse précise ou de plusieurs réponses « probables ». Un échec signifie que le personnage n'obtient aucun information, et peut même se tromper, ce qui peut avoir des conséquences plus ou moins fâcheuses.

C'est le MJ qui effectue le jet de déduction en secret pour le joueur et qui lui indique ce que « déduit » son personnage en fonction du résultat.

Science policière

Cette compétence permet de manipuler [DEX] et d'analyser [INT] des preuves : empreintes digitales, cheveux, fibres textiles et autres traces. Grâce à cette compétence, un personnage peut identifier la nature et l'origine des échantillons qu'il analyse. Plus la marge de réussite du jet de compétence est élevée, plus le personnage glanera de renseignements.

Exemple – *Le personnage de Paul analyse les résidus d'une explosion. Paul obtient une marge de réussite de 7 sur son jet de Science policière : le MJ lui indique donc que les résidus correspondent à un composé explosif fabriqué spécialement pour l'armée américaine par un industriel du Vermont. Si Paul avait obtenu une marge de réussite de 9, Le MJ aurait pu rajouter la date de fabrication et le point central de l'explosion.*

Analyse tactique

Cette compétence permet d'analyser les rapports d'espionnage est d'en déterminer la signification et l'importance [INT].

Un agent pourrait utiliser cette compétence pour observer une photo satellite et déterminer si le terrain militaire photographié sert au décollage d'avions ou abrite du matériel nucléaire. Un soldat pourrait s'en servir pour analyser le rapport de reconnaissance d'un éclaireur et déterminer la qualité des troupes cantonnées dans une base ennemie.

La quantité et la qualité des données sur lesquelles travaille le personnage déterminent la difficulté de la tâche.

Exemple – *A partir de la photo satellite d'une base militaire, il est relativement aisé de déterminer la nature de la base, contrairement au dessin effectué par un enfant à partir d'une colline voisine.*

Interrogation

C'est cette compétence que l'on utilise lorsqu'on désire extorquer des informations d'un sujet non volontaire. On peut utiliser la finesse, la confusion ou le mensonge [INT], la sympathie ou l'intimidation [PRS], ou simplement avoir le sujet « à l'usure » [VOL]. Il est aussi possible de faire preuve de violence physique [FOR], même si cette méthode est illégale dans de nombreux pays.

Pour interroger un sujet, on effectue un jet d'Interrogation opposé à un jet de VOL du sujet. Si la marge de réussite du jet de compétence de l'interrogateur est supérieure, la volonté du sujet est brisée et il révèle l'information recherchée.

Surveillance (Spéc)

Cette compétence permet de surveiller et de récolter des informations sur un sujet [INT]. Elle permet de choisir le meilleur point d'observation, d'observer le sujet et de recueillir des renseignements sur ses agissements sans être soi-même découvert (cette compétence est semblable à la Filature mais n'implique pas de suivre le sujet).

La Surveillance peut servir de compétence complémentaire à la Vigilance dans certaines circonstances (à la discrétion du MJ).

Spécialités – Micros, Reconnaissance, Couvertures, Planques de longue durée

Groupe de compétences :
Médecine

Chirurgie (Spéc)

Cette compétence permet de procéder à des interventions chirurgicales plus ou moins complexes.

Spécialités – Esthétique, Urgentiste, Neurologique, ou toute autre spécialité approuvée par le MJ.

Dentiste

Cette compétence permet de soigner et d'entretenir les dentitions. Un jet réussi permet de diagnostiquer des symptômes [INT], de traiter des problèmes dentaires mineurs ou majeurs [INT], d'accomplir des opérations comme la pose de couronnes, etc. [DEX].

Médecine (Spéc)

Les personnages qui possèdent cette compétence ont de bonnes connaissances médicales. La Médecine permet de diagnostiquer des symptômes [INT], de traiter les blessures mineures ou majeures [INT], d'accomplir de petites opérations chirurgicales [DEX].

Elle permet aussi d'identifier et de prescrire les médicaments et les remèdes disponibles dans la campagne [INT].

En revanche, les opérations chirurgicales complexes relèvent de la compétence de Chirurgie.

Spécialités – Générale, Neurologie, Oncologie, Pédiatrie, Psychiatrie, ou toute autre spécialité approuvée par le MJ.

Pharmacologie

C'est la science des drogues et de leur utilisation dans le domaine médical. Elle permet d'identifier les drogues et leurs effets, leurs réactions et leurs propriétés [INT].

Premiers soins (Spéc)

Cette compétence représente les bases du traitement des blessures, depuis les bleus et égratignures jusqu'aux fractures multiples [INT]. Elle permet de réduire la douleur, de stabiliser les membres cassés, et de savoir si l'on peut déplacer une victime sans risque d'aggravation de ses blessures.

Notez que les connaissances couvertes par cette compétence varient selon le décor de campagne. Un personnage évoluant en Europe médiévale ne disposera pas de kit de premiers soins, mais pourra tout de même utiliser des herbes médicinales pour soigner des brûlures, des sangsues pour retirer le « mauvais sang », etc.

Un jet de Premiers soins réussi redonne un point de Vitalité à la victime et la stabilise, ce qui prévient toute perte ultérieure de point de Vitalité due aux saignements ou autres aggravations des dégâts (cf. *Stabilisation*, page 59).

Spécialités – Primitifs, Modernes

Groupe de compétences :
Sciences

Astronomie

C'est l'étude et la connaissance des astres et des corps planétaires, de l'astrométrique, des trous noirs, etc. [INT]. L'étendue des connaissances du personnage dépendra du cadre de jeu : le score dans cette compétence représente les connaissances du personnage par rapport à la somme de connaissances disponibles à son époque.

Biologie (Spéc)

Le personnage a des connaissances en biologie [INT]. L'étendue des connaissances du personnage dépendra du cadre de jeu : le score dans cette compétence représente les connaissances du personnage par rapport à la somme de connaissances disponibles à son époque.

Spécialités – Marine, Microbiologie, ou toute autre spécialité approuvée par le MJ.

Chimie (Spéc)

Le personnage a des connaissances en chimie [INT]. L'étendue des connaissances du personnage dépendra du cadre de jeu : le score dans cette compétence représente les connaissances du personnage par rapport à la somme de connaissances disponibles à son époque.

Les Mathématiques servent souvent de compétence complémentaire à la chimie

Spécialités – Biochimie, Inorganique, Organique, ou toute autre spécialité approuvée par le MJ.

Mathématiques

Cette compétence représente la connaissance des mathématiques [INT] : algèbre, géométrie, statistiques, trigonométrie, etc. Le personnage peut effectuer des calculs mathématiques sans l'aide d'une calculatrice ou d'un ordinateur si on lui en laisse le temps (et qu'il dispose de quoi prendre des notes, comme du papier et un stylo ou une craie et une ardoise). L'utilisation d'une calculatrice ou d'un boulier confère un bonus de +3 à +9 aux jets de Mathématiques.

Les Mathématiques peuvent fréquemment servir de compétence complémentaire à la Physique et la Chimie.

Physique (Spéc)

C'est la connaissance de la physique et des lois naturelles, comme la cinétique, les effets de la gravité sur la masse, etc. [INT].

L'étendue des connaissances du personnage dépend de l'époque à laquelle il évolue. Le score de cette compétence reflète l'étendue des connaissances du personnage par rapport à la somme de connaissance disponible à son époque.

Les Mathématiques servent fréquemment de compétence complémentaire à la Physique.

Spécialités – Astrophysique, Générale, Nucléaire, Quantique, ou toute autre spécialité approuvée par le MJ.

Groupe de compétences :
Sciences militaires

Armurerie moderne (Type)

Cette compétence permet d'effectuer des opérations de maintenance et de réparation sur des armes à feu. Elle permet en outre d'apporter des modifications mineures aux armes, comme par exemple installer une crosse particulière ou modifier la capacité d'un magasin.

Le joueur doit choisir un type lorsqu'il acquiert cette compétence. La connaissance des armes à énergie permet au personnage d'effectuer des réparations sur les divers types d'armes à énergie (blasters, lasers, épées lasers, etc.) ; l'Electronique peut alors servir de compétence complémentaire. Les armes lourdes comprennent toutes les armes du groupe des compétences d'armes lourdes. Les petites armes comprennent toutes les armes du groupe de compétence des armes à feu.

Types – Armes à énergie, Armes lourdes, Petites armes

Démolition (Spéc)

Cette compétence permet de construire des engins explosifs, de savoir les placer pour un effet optimal, mais aussi de les démonter et de les neutraliser [INT]. Un personnage peut également utiliser cette compétence pour identifier les produits explosifs, les détonateurs et autres appareils apparentés.

Un jet de Démolition réussi permet à un personnage d'augmenter la puissance d'un explosif : pour chaque 2 niveaux qu'il possède dans cette compétence, un personnage peut choisir de remplacer 1d6 de dégâts par un 6 automatique. Le personnage peut également choisir de minimiser les dégâts en remplaçant 1d6 par un 1 automatique, s'il a la possibilité de manipuler l'explosif sans le déclencher.

Spécialités – Bombes, C4, Mines, Primitifs, Ogives

Ingénierie militaire (Spéc)

Grâce à cette compétence, un personnage sait comment ériger des fortifications, creuser des fossés, poser (ou retirer) des mines antipersonnel et anti-véhicules, aménager des routes et des pistes d'atterrissage, briser des barricades, etc. lors d'opérations militaires.

Spécialités – Ponts, Défenses, Mines, Routes

Stratégie (Spéc)

Cette compétence permet à un personnage de gérer plusieurs unités lors des affrontements à grande échelle (plus de 100 soldats par camp). Il peut organiser la bataille, repérer les meilleures routes d'accès (ou de retraite), les meilleurs sites pour établir une défense, etc. [INT]. Un jet de Stratégie réussi par le chef d'une armée confère à ses hommes un bonus d'Initiative de +1 par 2 points de marge de réussite. Ce bonus dure pendant toute la bataille [PRS]. Le MJ peut également utiliser cette compétence lors de jets opposés entre les deux leaders.

Spécialités – Batailles terrestres, Logistique, Batailles navales, Sièges, Batailles spatiales

Tactique (Spéc)

Cette compétence permet à un personnage de diriger de petites unités de moins de 100 soldats. Il peut organiser la bataille, repérer les meilleures routes d'accès (ou de retraite), les meilleurs sites pour établir une défense, etc. [INT]. Un jet de Tactique réussi par le chef d'une armée confère à ses hommes un bonus d'Initiative de +1 par 2 points de marge de réussite. Ce bonus dure pendant toute la bataille [PRS]. Le MJ peut également utiliser cette compétence lors de jets opposés entre les deux leaders.

Spécialités – Embuscades, Combats en milieu confiné, Positions défensives, Patrouilles, Escarmouches

Groupe de compétences :
Sciences sociales

Anthropologie (Spéc)

C'est la connaissance des coutumes, traditions et légendes d'une culture, d'une nation ou d'une région [INT].

Aucun jet de compétence n'est nécessaire pour les « connaissances de base », comme les fêtes locales, le nom des notables de la région, etc.

Un jet d'Anthropologie réussi permet au personnage de connaître des faits plus obscurs, comme les noms des divinités importantes, les traditions culinaires, et autres informations relatives au sujet étudié.

Notez que cette compétence ne fournit aucun renseignement sur le « côté obscur » de la société et sur la pègre locale, qui relèvent de la compétence Société (Pègre).

Spécialités – Culture ou civilisation spécifiques.

Archéologie (Spéc)

Cette compétence représente l'étude méthodologique de la vie et des cultures humaines passées par la recherche et l'analyse des vestiges (tombes, bâtiments, outils, poteries, etc.). Elle représente également la science de l'étude des antiquités (en particulier les antiquités préhistoriques).

Spécialités – Artefacts, Civilisations archaïques, Fouilles, Paléobotanique, Paléontologie, Civilisations préhistoriques.

Criminologie

Cette compétence permet d'enquêter sur le lieu d'un crime. Elle permet d'identifier le lieu du crime [INT], mais aussi identifier, préserver [INT] et collecter [DEX] les preuves. Cela comprend entre autres la recherche d'empreintes digitales, la prise de photographies et de mesures, et la préparation de diagrammes d'analyses des indices. Les personnages qui possèdent cette compétence comprennent également les bases du comportement criminel [INT].

La criminologie peut servir de *compétence complémentaire* à la Vigilance (lorsqu'il s'agit de savoir quoi chercher et où le chercher) et à la déduction (pour déterminer le coupable et son mobile).

Politique

La Politique est la connaissance des processus, principes et structures des institutions gouvernementales et politiques. Les personnages qui possèdent cette compétence connaissent le fonctionnement des diverses entités politiques, qu'il s'agisse d'une nation ou d'une municipalité, mais savent également gérer leurs affaires internes et externes [INT]. Elle permet également d'appréhender les procédures et règles du gouvernement, de mener une rencontre politique, de manipuler l'opinion publique [PRS] et de présenter l'information sous le meilleur jour possible, voir de s'arranger pour éviter un scandale [INT].

L'Eloquence peut servir de compétence complémentaire à la Politique.

Psychologie (Spéc)

Le personnage possède une certaine connaissance du comportement humain et de l'esprit conscient et inconscient [INT]. L'étendue des connaissances du personnage dépend de l'univers de jeu. Le score dans cette compétence représente la profondeur des connaissances du personnage par rapport à la somme des connaissances disponibles à l'époque.

Spécialités – Extraterrestre (espèce spécifique), Animale, Comportementale, Profilage, ou toute autre spécialité approuvée par le MJ.

Groupe de compétences :
Société

Les compétences sociales sont celles qui concernent principalement les interactions et les rapports sociaux. Elles dépendent généralement du groupe mental, même si certaines peuvent être associées à l'apparence ou aptitudes physiques.

Conversation

Cette compétence permet d'obtenir des renseignements par la conversation, sans attirer la suspicion, ou même sans que le sujet ne s'aperçoive qu'il révèle ces renseignements [INT]. Elle permet également servir à « baratiner » quelqu'un pour obtenir la confiance d'une personne ou établir une relation avec elle [PRS]. La difficulté du jet de compétence dépend de la réticence ou de l'incapacité du sujet à fournir les renseignements et des circonstances dans lesquelles la conversation a lieu.

Intrigue

Cette compétence permet de découvrir (ou de dissimuler) des secrets. Il peut s'agir d'affaires de cœur, d'un passé peu reluisant, ou d'un complot visant à renverser le roi. L'Intrigue peut servir à s'opposer à la Déduction (mais pas à l'Intuition) lorsqu'on essaie de « camoufler » des informations sensibles, en particulier dans les milieux sociaux (comme la cour du roi, les réunions du Parlement ou une manifestation sociale à l'ambassade).

L'Intrigue peut également servir de compétence complémentaire aux jets de Conversation, de Persuasion ou autres compétences sociales (à la discrétion du MJ).

Philosophie

C'est la connaissance des théories philosophiques, de la discussion et du débat, qui recouvre des sujets tels que le sens de la vie, l'existence de Dieu ou l'évolution de l'humanité [INT]. La philosophie couvre également la connaissance de la théologie et peut donc servir de compétence complémentaire aux jets de Religion.

Société (Type)

Les personnages qui possèdent cette compétence sont familiers d'une certaine sous-culture, que ce soit par expérience personnelle ou par apprentissage. Cette connaissance s'étend aux personnalités importantes ou célèbres, aux goûts en matière de mode ou d'alimentation, aux langages (argot et/ou dialecte), etc. Par exemple, un personnage possédant la compétence Société (Courtisan) connaît les subtilités de l'étiquette de cour et le comportement correct des gentilshommes et des dames.

Le joueur doit choisir une sous-culture spécifique lorsqu'il acquiert cette compétence, mais il peut l'acheter à plusieurs reprises, chaque fois pour une sous-culture différente.

Un jet de Société réussi signifie que le personnage se comporte de façon adéquate (+3 aux jets de compétences sociales pour la durée de l'événement) ou obtient un renseignement important par ses interactions avec les membres du groupe. Une marge de réussite de 6 ou plus signifie que le personnage se fait remarquer et attire l'attention d'un ou plusieurs membres importants du groupe (3 à tous les jets de compétence sociale pour la durée de l'évènement, mais le MJ peut également transformer cela en une scène particulière).

Exemple – *Eric incarne Adrienne, une fille du peuple de l'Ere Victorienne. Adrienne se fait passer pour une noble lors d'un bal très huppé. Alors qu'elle se mêle aux invités et essaie de se faire accepter par eux, le MJ demande à Eric de faire un jet de Société (haute Société) Difficile (DD 21). Eric lance les dés et obtient un total de 27 ! Comme cela représente une marge de réussite de 6, le MJ annonce qu'elle a attiré l'attention : non seulement Adrienne a su se faire accepter par les autres invités, mais en outre elle gagne les faveurs du duc d'Effingham, qui l'invite à sa table !*

Un échec signifie que le personnage n'a pas obtenu d'information utile ou a fait une erreur simple, mais pardonnable (malus de –3 à tous ses jets de compétences sociales jusqu'à la fin de l'événement).

Une marge d'échec de 6 ou plus signifie que le personnage a commis quelque bévue : il a insulté son hôte ou un autre dignitaire. C'est au MJ de déterminer les conséquences exactes du faux pas du personnage : ce dernier peut s'être fait un ennemi, être provoqué en duel, être emprisonné, etc. En cas d'échec particulièrement important (marge d'échec de 9 ou plus), le MJ peut décider des conséquences ou jouer l'accident comme un événement en soit, avec peut-être l'intervention des autres PJ. Cette dernière solution peut facilement devenir une aventure en soi.

Exemple – *Dans la même situation, Eric obtient un résultat inférieur au niveau Moyen, et de trois niveaux inférieur au niveau Difficile requis : C'est un échec critique ! Le MJ décide que non seulement la supercherie d'Adrienne est découverte, mais en plus le Duc d'Effingham est particulièrement offensé et la fait jeter en prison !*

Le MJ devrait adapter le DD du jet en fonction des circonstances.

La compétence de Société peut servir de compétence complémentaire à la plupart des compétences sociales, comme la Persuasion, la Politique et la Conversation.

Types – Corporations, Cour, Haute Société, Armée, Milieu

Style

C'est la connaissance des dernières modes et tendances. Les personnages qui possèdent cette compétence savent rester à la dernière mode, identifier l'origine (région ou concepteur) d'un style vestimentaire, concevoir de nouveaux styles et organiser des défilés.

Le Style peut servir de compétence complémentaire à certains jet de compétences sociales (à la discrétion du MJ).

Symbolisme (Type)

Cette compétence représente l'étude et la connaissance des symboles. Elle permet d'identifier les sceaux, bannières et écussons familiaux, gouvernementaux ou corporatifs [INT]. Un jet de Symbolisme réussi permet de reconnaître le propriétaire (qui peut être un individu, une famille, une organisation ou une nation) d'un symbole ou d'une bannière.

Types – Symboles occultes & mystiques, Logos corporatifs, Héraldique, Drapeaux marins, Runes.

Groupe de compétences :
Spectacle

Chant

Les personnages qui possèdent cette compétence savent chanter [VIG]. Ils connaissent également les subtilités de cette expression artistique [INT] et peuvent apprécier un spectacle de chant avec plus d'esprit que le public moyen [PRS].

Un jet de Chant réussi signifie que la performance du personnage émeut l'auditoire [VIG], ou qu'il sait apprécier la valeur des chansons écrites par d'autres [INT]. La marge de réussite du jet détermine la qualité de la performance et la réaction du public.

Le Chant peut dans certaines circonstances servir de compétence complémentaire à la Persuasion (à la discrétion du MJ).

Comédie

Les personnages qui possèdent cette compétence savent simuler les émotions et se glisser dans un rôle [PRS]. Ils peuvent également apprécier la valeur artistique d'une expression dramatique [INT].

Un jet de Comédie réussi permet au personnage d'émouvoir son public, ou d'apprécier la qualité d'une performance théâtrale.

La marge de réussite du jet détermine la qualité de la performance, et donc la réaction du public. Cette compétence peut également servir de compétence complémentaire aux jets de persuasion ou d'Eloquence, selon les circonstances (à la discrétion du MJ)

Danse (Spéc)

Cette compétence permet de savoir danser avec grâce et style [DEX]. Elle fait partie de l'éducation des gens issus de la haute société, mais on peut également l'utiliser dans les cérémonies importantes, les concours et dans certaines situations où l'endurance est plus importante que le style [VIG].

Un jet de compétence réussi signifie que le personnage danse correctement, en respectant les pas et en suivant la musique.

La danse peut servir de compétence complémentaire aux jets de compétences sociales, en fonction des circonstances (à la discrétion du MJ).

Spécialités – Classique, Bal, Break, Disco, Folklorique, Tribale, ou toute autre danse approuvée par le MJ.

Instrument de musique (Type)

Cette compétence permet de jouer d'un instrument de musique [DEX]. Elle permet également d'apprécier les subtilités de l'expression musicale [INT] et d'apprécier les performances musicales à leur juste valeur [PRS].

Le joueur doit choisir l'instrument (ou la famille d'instruments, avec l'autorisation du MJ) que maîtrise le personnage lorsqu'il acquiert cette compétence.

Un jet d'Instrument de musique réussi permet au personnage d'émouvoir son public, ou d'apprécier la qualité d'une performance musicale. La marge de réussite du jet détermine la qualité de la performance, et donc la réaction du public. Cette compétence peut également servir de compétence complémentaire aux jets de persuasion, selon les circonstances (à la discrétion du MJ)

Types – Percussions, Banjos, Flûtes, Guitares, Harpes, Cors, Claviers, Violons, etc.

Imitation

Cette compétence permet d'imiter les voix et autres sons [PRS]. On peut par exemple l'utiliser pour imiter la voix d'une personne, produire des sons non humains (comme le chant d'un oiseau, ou le bruit d'une voiture ou d'une arme à feu), etc.

L'Imitation peut servir de compétence complémentaire à la Comédie (lorsqu'il s'agit de se glisser dans la peau d'une personne précise) et à d'autres compétences sociales (à la discrétion du MJ).

Jonglerie

Cette compétence permet de jongler avec divers objets [DEX], y compris des objets lourds et peu équilibrés [FOR]. Elle permet également d'apprécier la qualité d'un spectacle de jonglerie [PRS] ou de comprendre les finesses de cette forme artistique [INT].

Ventriloquie

Cette compétence permet de projeter sa propre voix, de créer des illusions sonores [VIG], de faire venir sa voix d'un autre endroit (ou d'une autre personne).

La Ventriloquie peut servir de *compétence complémentaire* à l'Imitation.

Groupe de compétences :
Subterfuge

Contrefaçon (Spéc)

Cette compétence permet de contrefaire des documents, des pièces d'identité, des sceaux, etc. [DEX]. Le résultat final du jet de Contrefaçon sert de DD aux jets de Vigilance des personnes examinant l'objet.

Le personnage doit disposer de l'originel pour pouvoir en faire une copie. Dans le cas contraire, il utilise sont INT comme attribut (puisqu'il travaille de mémoire) et subit un malus de –6 à son jet de compétence.

Spécialités – Sceaux & Tampons, Documents, Manuscrits.

Crochetage

Cette compétence permet de crocheter les serrures et de désactiver les autres systèmes de sécurité simples [DEX]. Son utilisation nécessite un équipement de crochetage ; à défaut, des outils improvisées permettent d'utiliser cette compétence avec un malus de –3.

Déguisement

Grâce à cette compétence, un personnage peut changer d'identité, le plus souvent en changeant de vêtements, en utilisant du maquillage, etc. [DEX]. Le MJ devrait faire le jet en secret pour le joueur, noter le résultat et l'utiliser comme degré de difficulté des jets de Vigilance des personnes examinant l'imposteur.

Discrétion

Cette compétence permet de se dissimuler dans l'ombre et se déplacer en silence. Le total du jet de Discrétion sert de DD au jet de Vigilance des personnes pouvant détecter le personnage.

Exemple – *Recherché par la police, le personnage de Céline tente de se déplacer à travers les rues de Londres sans être aperçue. Céline effectue un jet de Discrétion et obtient un résultat total de 18. Lorsque le MJ effectuera un jet de Vigilance pour les policiers qui pourraient la voir, le DD du jet sera de 18.*

Un personnage peut également utiliser cette compétence pour dissimuler des objets plus ou moins gros (jusqu'à la taille d'un cheval). Le jet de compétence est alors effectué par le MJ, et le résultat sert de degré de difficulté aux personnes cherchant l'objet en question par un jet de Vigilance.

Exemple – *Le personnage de Céline a fui à cheval à travers les bois pour échapper aux hommes qui sont à sa poursuite. Pensant qu'on risque moins de la remarquer si elle dissimule son cheval, elle s'enfonce dans les fourrés et tente de se camoufler avec l'animal. Le MJ effectue pour elle un jet de Discrétion, pour un résultat total de 20. Lorsque le MJ effectuera un jet de Vigilance pour les poursuivant, ce sera donc contre un DD de 20.*

La Discrétion est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.

Filature

Cette compétence permet de suivre quelqu'un sans être vu [INT]. Elle permet de garder sa cible en vue (à pied ou en voiture) tout en évitant de se faire remarquer.

Le MJ devrait demander au joueur utilisant cette compétence des jets réguliers, la fréquence et la difficulté des jets de compétence dépendant de l'environnement et des chances du personnage de se « fondre dans le paysage ».

Exemple – *Charlotte incarne Veronica X, un agent secret international. Elle suit un individu à travers la foule d'un marché du Caire. Le MJ décide qu'il est facile de se dissimuler dans un tel environnement. Mais Veronica X est blonde et porte une combinaison de cuir noir (ce qui n'est pas très discret).Le MJ décide don que Veronica doit réussir un jet de Filature Difficile (DD 21).*

Un échec sur un jet de Filature permet à la victime de faire un jet de Vigilance Délicat (DD 15) pour remarquer qu'elle est suivie. Lorsque la victime fait attention à ne pas être suivie, on résout la situation par des jets opposés de Filature contre Vigilance.

Habileté

Grâce à cette compétence, un personnage peut subtiliser des objets à ses voisins, tromper un observateur, dissimuler des objets, couper une bourse, etc. [DEX].

Lorsqu'un personnage utiliser cette compétence contre un autre personnage, résolvez la situation par un duel entre la Dextérité du personnage et la Vigilance de sa victime. Si cette dernière l'emporte, elle prend le personnage sur le fait.

Jeu

Le personnage peut pratiquer divers jeux tels que les jeux de cartes, le backgammon, etc. [INT]. En outre, il peut utiliser cette compétence pour tenter de tricher aux jeux de hasard [DEX] comme les dés et la roulette.

Lorsqu'un joueur participe à une partie de cartes, un simple jet opposé de Jeu effectué par chaque participant permet de déterminer le gagnant. Lorsqu'un joueur tente de tricher à un jeu de hasard, le résultat de son jet de Jeu devient le DD du jet de Vigilance nécessaire pour détecter la tricherie. S'il n'est pas pris, le personnage gagne automatiquement. Si plusieurs joueurs trichent, c'est celui qui obtient le meilleur résultat qui gagne (tous les joueurs ont toutefois droit à un jet de Vigilance pour percevoir les autres tentatives de tricherie).

Groupe de compétences :
Techniques

Astrogation

Grâce à cette compétence, un personnage peut déterminer sa position approximative dans l'espace, programmer une course entre deux points connus et naviguer entre et à l'intérieur des systèmes stellaires [INT].

L'Astrogation peut servir de compétence complémentaire à la compétence d'Astropilotage avec la permission du MJ.

Electricité

Cette compétence permet de construire, installer, entretenir et réparer des appareils et systèmes électriques, comme ceux que l'on trouve dans les ordinateurs, les véhicules, les systèmes de contrôle de l'environnement, les bâtiments, etc.

Electronique (Spéc)

Cette compétence permet de construire, de réparer et d'entretenir les appareils et équipements électroniques. Elle permet également de comprendre les principes de l'électronique et de diagnostiquer les problèmes survenant dans des appareils électroniques et de les corriger ;

Spécialités – Communications, Systèmes de sécurités, Armements.

Informatique (Spéc)

Cette compétence permet d'utiliser les langages informatiques pour créer ou modifier des programmes, pirater un réseau, etc.

Spécialités – Programmation, Piratage.

Ingénierie (Type)

Cette compétence permet de concevoir, de construire, d'entretenir et de réparer des systèmes, selon le type choisi [INT]. Le genre d'appareils ou d'équipements qu'un type d'Ingénierie recouvre dépend du niveau technologique de la campagne.

Cette compétence doit être acquise séparément pour chaque type d'ingénierie que le joueur désire maîtriser. Notez qu'il s'agit d'une compétence distincte de l'Ingénierie Militaire (cf. page 43).

Spécialités – Architecturale, Propulsion, Structurelle, Transports.

Mécanique (Spéc)

Cette compétence permet de réparer et d'entretenir les appareils mécaniques [INT], mais aussi de diagnostiquer les éventuels problèmes. Cette compétence permet par exemple de réparer les essieux, les moteurs, les freins, etc.

Spécialités – Système ou structure spécifiques (freins, transmission, propulseurs, etc.)

Systèmes (Spéc)

Cette compétence permet de commander des systèmes électroniques de communication et de détection, qu'il s'agisse de versions civiles ou militaires, d'équipements de vaisseau, d'appareils stationnaires ou portables, etc. Elle permet également d'assurer l'entretien et les réparations mineures sur ce genre de systèmes, bien que les réparations plus importantes relèvent de la compétence d'Electronique.

Un jet de compétence réussi permet également au personnage de détecter des objets en utilisant un équipement de détection comme un sonar ou un radar. Cette compétence sert en outre à brouiller les détections ou les communications.

Spécialités – Communications, Senseurs.

Groupe de compétences : Transport

Astropilotage (Type)

Cette compétence permet de manœuvres des appareils interplanétaires et interstellaires. Le joueur doit choisir un type lorsqu'il acquiert cette compétence. Il peut l'acquérir à plusieurs reprises, chaque fois pour un type différent.

Types – Vaisseaux mères, Cargos, Chasseurs stellaires, Navettes interplanétaires.

Bateaux à moteurs (Type)

Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement d'un navire à mateur et de faire partie de son équipage. Le joueur doit choisir un type spécifique à l'achat de cette compétence. Il peut l'acquérir à plusieurs reprises, chaque fois pour un type différent.

Types – Hovercraft, Grands navires, Canots à moteurs, Sous-marin

Bateaux à voiles (Type)

Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement d'un navire à voiles et de faire partie de son équipage. Le joueur doit choisir un type spécifique à l'achat de cette compétence. Il peut l'acquérir à plusieurs reprises, chaque fois pour un type différent.

Types – Voiliers, Grands navires

Conduite (Type)

Cette compétence permet de manœuvrer des véhicules terrestres. Le joueur doit choisir un type lorsqu'il acquiert cette compétence. Il peut l'acquérir à plusieurs reprises, chaque fois pour un type différent.

Types – Voitures, Motos, Camions.

Pilotage (Type)

Cette compétence permet de piloter des engins aériens. Le joueur doit choisir un type lorsqu'il acquiert cette compétence. Il peut l'acquérir à plusieurs reprises, chaque fois pour un type différent.

Types – Véhicules gravitiques, Hélicoptères, Jets, Méchas, Avions.

Les points d'action (ou PA) permettent aux personnages joueurs (et aux PNJ importants) de recevoir des bonus lorsqu'ils entreprennent des actions théâtrales ou héroïques (Cf. *Utilisation des Compétences,* page 29).

Groupe de compétences		
Compétence	**Outils**	**Attribut dominant**
Armes à distance simples		
Abalètes (Spéc)	R	Physique
Arcs (Spéc)	I	Physique
Armes à corde (Spéc)	I	Physique
Boomerangs	R	Physique
Frondes	I	Physique
Armes à Feu		
Armes à poudre noire (Spéc)	I	Physique
Carabines	R	Physique
Fusils automatiques	R	Physique
Fusils	R	Physique
Pistolets	R	Physique
Armes de contact		
Armes d'hast (Spéc)	I	Physique
Armes flexibles (Spéc)	I	Physique
Baïonnettes	I	Physique
Couteaux	I	Physique
Epées	I	Physique
Haches (Spéc)	I	Physique
Masses/bâtons (Spéc)	I	Physique
Armes lourdes		
Armes automatiques (Spéc)	R	Physique
Armes véhiculaires (Spéc)	R	Physique
Artillerie (Spéc)	R	Physique
Lance-missiles (Spéc)	R	Mental
Lanceurs portables (Spéc)	R	Physique
Art & Artisanat		
Art (Type)	I	Physique/Mental
Artisanat (Type)	I	Physique
Cuisine (Spéc)	I	Mental
Joaillerie	I	Physique
Photographie	R	Physique
Travail du métal (Spéc)	I	Physique
Athlétisme		
Acrobatie		Physique
Combat à mains nues (Type)		Physique
Escalade		Physique
Lancer (Spéc)		Physique
Natation		Physique
Sport (Type)	I	Physique/Mental
Vol libre (Spéc)	R	Physique
Zéro-G		Physique

Groupe de compétences		
Compétence	**Outils**	**Attribut dominant**
Communication		
Ecriture (Spéc)		Mental
Eloquence (Spéc)		Mental
Instruction		Mental
Négociation (Spéc)		Mental
Persuasion (Spéc)		Mental
Poésie		Mental
Concentration		
Concentration		Mental
Intuition		Mental
Lecture sur les lèvres		Mental
Méditation		Mental
Savoir local (Type)		Mental
Vigilance (Spéc)		Mental
Entreprise		
Bureaucratie		Mental
Business		Mental
Commerce		Mental
Comptabilité		Mental
Economie (Spéc)		Mental
Estimation		Mental
Profession (Type)		Physique/Mental
Erudition		
Connaissance (Type)		Physique/Mental
Géographie (Spéc)		Mental
Histoire (Spéc)		Mental
Langage (Type)		Mental
Recherche (Spéc)		Mental
Religion (Type)		Mental
Extérieur/Nature		
Attelage (Spéc)	I	Physique
Chasse & pêche (Spéc)	I	Physique/Mental
Equitation (Spéc)	I	Physique
Orientation (Spéc)		Mental
Pistage		Mental
Soin des animaux (Spéc)	I	Mental
Survie (Spéc)		Mental
Investigation		
Analyse tactique		Mental
Cryptographie		Mental
Déduction		Mental
Interrogation		Mental
Science policière	R	Mental
Surveillance (Spéc)		Mental

Groupe de compétences		
Compétence	**Outils**	**Attribut dominant**
Médecine		
Chirurgie (Spéc)	I	Physique/Mental
Dentiste	I	Mental
Médecine (Spéc)	I	Mental
Pharmacologie		Mental
Premiers soins (Spéc)	I	Mental
Sciences		
Astronomie		Mental
Biologie (Spéc)		Mental
Chimie (Spéc)		Mental
Mathématiques (Spéc)		Mental
Physique (Spéc)		Mental
Sciences militaires		
Armurerie moderne (Type)	I	Mental
Démolitions (Spéc)	I	Mental
Ingénierie militaire (Spéc)	I	Mental
Stratégie (Spéc)		Mental
Tactique (Spéc)		Mental
Sciences sociales		
Anthropologie (Spéc)		Mental
Archéologie (Spéc)		Mental
Criminologie (Spéc)		Physique/Mental
Politique		Mental
Psychologie (Spéc)		Mental
Sociales		
Conversation		Mental
Intrigue		Mental
Philosophie		Mental
Société (Type)		Mental
Style		Mental
Symbolisme		Mental
Spectacle		
Chant		Physique/Mental
Comédie		Mental
Danse (Type)		Physique
Imitation		Mental
Instrument de musique (Type)	I	Physique
Jongelrie		Physique
Ventriloquie		Physique

Groupe de compétences		
Compétence	**Outils**	**Attribut dominant**
Subterfuge		
Contrefaçon (Spéc)	I	Physique
Crochetage	I	Physique
Déguisement	I	Physique
Discrétion		Physique
Filature		Mental
Habileté		Physique
Jeu		Physique/Mental
Techniques		
Astrogation		Mental
Electricité	I	Mental
Electronique (Spéc)	I	Mental
Informatique (Spéc)		Mental
Ingénierie (Type)		Mental
Mécanique (Spéc)	I	Mental
Systèmes (Spéc)		Mental
Transports		
Astropilotage	R	Physique/Mental
Conduite (Spéc)	R	Physique
Marine à moteur (Spéc)	R	Physique/Mental
Marine à voile (Spéc)	I	Physique/Mental
Pilotage (Spéc)	R	Physique

Grâce aux points d'action, un personnage peut accomplir d'étonnantes cascades et prouesses, comme sauter d'une falaise, éviter une explosion ou même esquiver une balle ou une flèche. Plutôt que de compter sur le seul hasard représenté par les jets de dés, l'*Action! System* permet aux personnages de réussir leurs actions lorsqu'ils en ont le plus besoin.

Tous les personnages joueurs reçoivent gratuitement 1 point d'action au début de chaque partie. Le MJ peut accorder des PA supplémentaires aux joueurs à n'importe quel moment de la partie, en général lorsque les personnages accomplissent des actions théâtrales ou héroïques. Le MJ peut également accorder des PA supplémentaires pour d'autres raisons, comme une interprétation particulièrement impressionnante d'un personnage.

Les points d'action ne sont pas la seule récompense dont peuvent bénéficier les personnages : les *points d'expérience* leur permettront d'acquérir de nouveaux traits et compétences et de « racheter » certains désavantages (cf. *Expérience,* page 73).

Un personnage peut conserver ses points d'action non dépensés d'une partie à l'autre, mais il ne peut jamais en conserver plus de 3 : les PA en trop sont définitivement perdus. Le MJ ne doit pas se montrer trop avare en point d'action, et les joueurs devraient les dépenser aussi souvent que possible, en particulier dans les campagnes de style Héroïque ou Légendaire.

Quand utiliser les points d'action ?

Actions héroïques ou théâtrales

On peut utiliser des points d'action pour toute action héroïque ou théâtrale, avec la permission du MJ.

Une action théâtrale est une action ou un instant de la partie qui se révèle particulièrement excitant, plein de suspense, ou d'une grande importance dans le déroulement de l'aventure. Pensez-y en termes de films d'action : si un événement vous effraie, vous fait bondir sur votre fauteuil ou battre des mains, alors il s'agit probablement d'un événement théâtral.

Exemples d'actions théâtrales au cinéma – *Dans le film **Air Force One**, lorsque le Président est suspendu au dos du C-130 ; dans **Les Aventuriers de l'Arche Perdue**, quand Indiana Jones essaie d'éviter l'énorme boulet qui roule vers lui ; dans **le Patriote**, lorsque Benjamin Martin et ses deux jeunes fils attaquent les soldats britanniques pour délivrer son fils aîné, mais aussi quand Gabriel est assassiné par le Colonel Tavington ; dans **Le Masque de Zorro**, quand Zorro saute de sa monture par-dessus une branche basse et retombe en selle ; **dans La menace Fantôme**, lorsqu'Obi Wan assiste au meurtre de Qui-Gon par Darth Maul, puis l'attaque.*

Après le jet de dés

On peut utiliser des points d'action après avoir effectué son jet de dés, mais on doit le faire avant que le MJ ne décrive les effets de l'action. Un joueur ne peut pas dépenser plus de 3 point d'action sur une même action ou sur un même jet de compétence.

Utilisation des points d'action

Les points d'action peuvent être utilisés de différentes façons afin d'améliorer les performances d'un personnage au cours d'une aventure.

Un joueur peut utiliser jusqu'à 3 points d'action en un seul tour. Il peut les répartir entre différentes actionsqui ont lieu au cours du même tour.

Améliorer un jet de compétence

Chaque point d'action utilisé pour améliorer un jet de compétence accorde un bonus de +5 au jet.

Exemple – *Nicolas participe à une campagne de super-héros. Son personnage se retrouve face-à-face à deux gangsters dans un centre commercial. L'un des deux bandits se tourne et fait feu sur la foule. Nicolas veut protéger les passants innocents, et annonce que son personnage va lancer son mini-bouclier pour frapper l'arme et dévier le tir. Le MJ examine l'action et décide que Nicolas va devoir réussir un jet de Lancer Extrêmement Difficile (DD 27). Le personnage de Nicolas a 7 en DEX et +5 en compétence de Lancer, pour un total de 12. Nicolas lance 3d6 et obtient 14, pour un résultat final de 26. Normalement, ce devrait être un échec, mais Nicolas décide de dépenser un point d'action. Cela lui accorde un bonus de +5 et fait passer le total à 31 : c'est un succès ! Le personnage de Nicolas déjoue les plans du gangster et sauve les innocents ! Nicolas retire donc un point d'action sur sa fiche de personnage et le jeu continue.*

Si le MJ le juge approprié, dépenser un point d'action pour accomplir une action héroïque ou un objectif important de l'aventure peut être une raison suffisante pour gagner un point d'action supplémentaire !

Améliorer un jet de contrôle

On peut également utiliser des points d'action pour améliorer le résultat d'un jet de contrôle d'un désavantage, mais uniquement avec la permission du MJ (cf. *Jets de Contrôle*, page 12). Chaque point d'action dépensé ainsi accorde un bonus de +5, et obéit aux mêmes règles que s'il s'agissait d'un bonus à un jet de compétence.

Exemple – *Le personnage de Cyril a le Handicap Psychologique (Difficulté) Phobie (Claustrophobie). Au cours du jeu, le personnage de Cyril entre dans un ascenseur. Comme les désavantages psychologiques interviennent automatiquement, le MJ annonce à Cyril que son personnage est submergé par l'anxiété et que Cyril doit faire un Jet de Contrôle pour éviter de paniquer (ce qui lui infligerait un malus de +6 au DD de tous ses jets de compétence). Le jet de Contrôle des Difficultés est de 10 : Cyril lance 3d6 et obtient 8. C'est un échec ! Mais Cyril déclare au MJ qu'il a vraiment besoin de garder son calme et qu'il dépense un point d'action pour améliorer son jet. Cyril ajoute donc 5 au jet, pour un total de 13, ce qui transforme l'échec en succès. Le personnage de Cyril garde son calme et contrôle sa phobie jusqu'à ce qu'il sorte de l'ascenseur.*

Améliorer un attribut

Chaque point d'action dépensé permet d'augmenter temporairement un attribut primaire de 1, ou un attribut dérivé de 5.

Les attributs améliorés de cette façon n'ont aucune influence sur les attributs dérivés, même si cette augmentation est prise en compte dans les jets de compétence utilisant l'attribut en question. Cette augmentation demeure active jusqu'à la fin de la « scène », et pas simplement le jet de compétence.

Exemple – *Thierry incarne Louisiana Smith, archéologue et explorateur d'un jeu d'aventure pulp. Louisiana vient de récupérer un artefact volé dans un camp Nazi. Alors qu'il se glisse hors du camp, il tombe nez à nez avec un soldat nazi qui monte la garde devant l'avion dont Louisiana a besoin pour s'enfuir. Louisiana n'a que 3 en FOR, ce qui lui permet seulement d'infliger 1d6+2 points de dégâts au corps à corps. Thierry sait que ce ne sera pas suffisant, car le soldat est très costaud. Il dépense donc 1 point d'action pour faire passer sa FOR à 4 pour un tour. A présent, ses coups de poing infligent 2d6 points de dégâts ! Cette FOR améliorée n'a cependant aucune influence sur ses attributs dérivés, comme la ROB. Le MJ estime que le combat forme un « événement » et autorise Louisiana à conserver sa FOR de 4 jusqu'à la fin de l'empoignade. Quel que soit le vainqueur, sa FOR redescendra à 3 une fois le combat terminé.*

Réduire les dégâts

Chaque point d'action dépensé permet de réduire les dégâts provenant d'une attaque ou d'un événement précis de 5 points. Si les dégâts sont réduits à 0 ou moins, l'attaque n'a aucun effet. Cela permet de simuler un « coup de chance », une attaque qui frôle le personnage, un miracle, ou toute autre explication sur laquelle joueur et MJ tombent d'accord.

Exemple – *Au cours de son combat contre le soldat nazi, Louisiana reçoit un uppercut infligeant 17 points de dégâts ! Sa ROB n'est que de 3, et il va donc encaisser 14 points de dégâts.*

Comme ces dégâts sont supérieurs à la moitié de sa VIT, Louisiana va être mis K.O. ! Thierry décide de dépenser un point d'action pour réduire les dégâts de l'attaque : ces derniers passent donc de 14 à 9 points. Louisiana chancelle sous la violence du coup mais reste conscient et peut continuer à se battre !

Augmenter les dégâts

On peut dépenser des points d'action pour augmenter les dommages infligés par l'une de ses attaques. Il est impossible d'augmenter de cette façon les dégâts infligés par un autre personnage.

Chaque point dépensé de cette façon augmente les dégâts infligés par une attaque de 5 points. On peut augmenter les dégâts jusqu'à 2 × le maximum de dégâts possible normalement. Cela peut simuler un « coup de chance », un miracle, ou toute autre explication sur laquelle joueur et MJ tombent d'accord.

Exemple – *Louisiana a besoin d'en finir avec le garde, et Thierry tente de placer un puissant coup de poing à la tête afin de le terrasser. Thierry fait son jet d'attaque, et réussit ! Normalement, Louisiana devrait infliger 2d6 points de dégâts (cf. exemple précédent), mais Thierry dépense un point d'action pour augmenter les dégâts. Thierry lance les dés de dégâts (2d6) et obtient 6, auquel il ajoute 5 points (pour le point d'action), pour un total de 11 points de dégâts, ce qui est suffisant pour envoyer le garde à terre.*

Gagner des points d'action

Les personnages peuvent gagner des points d'action pendant une aventure. Lorsqu'un personnage répond aux critères détaillés plus loin, le MJ devrait lui accorder un point d'action. Le MJ ne doit pas se montrer trop avare en points d'action; de même, les joueurs devraient les dépenser aussi souvent que possible, tout particulièrement dans les jeux de niveau Héroïque ou Légendaire.

Quand accorder des points d'action ?

Actions héroïques ou théâtrales

Le MJ devrait accorder un point d'action pour toute action particulièrement théâtrale ou héroïque entreprise par un personnage, que l'action soit ou non couronnée de succès.

Objectif atteint

Lorsqu'un personnage réussit à atteindre l'un de ses « objectifs personnels », il devrait recevoir un point d'action. Néanmoins, l'accomplissement de cet objectif doit s'intégrer à l'aventure en cours.

Exemple – *Louisiana Smith a battu de justesse le soldat nazi lors d'une empoignade musclée et monte à bord de l'avion. Le MJ estime que battre le garde afin de pouvoir s'enfuir avec l'artefact qu'il était venu récupérer est un objectif important : il accorde donc un point d'action à Thierry, qui le note sur sa fiche de personnage.*

Episode mémorable

Le MJ peut accorder des points d'action aux joueurs qui interprètent de manière particulièrement convaincante leur personnage. Chaque fois qu'un joueur participe à un « épisode mémorable » du jeu en donnant vie à son personnage et en mettant l'accent sur sa personnalité, ou en faisant quelque chose qui renforce l'intérêt de l'histoire ou amuse le reste du groupe (à la discrétion du MJ), ce joueur devrait recevoir un point d'action.

Exemple – *Le jeune samouraï Tateno était campé devant Hideo, son vieil ennemi, plus expérimenté que lui. Le vieil homme regardait son épée brisée, les yeux humides. « Tu m'as humilié par tes prouesses ». « Non, répondit Tateno. Tu t'es humilié tout seul par tes faiblesses. » Tournant les talons, Tateno s'éloigna calmement, refusant même à Hideo la mort d'un Guerrier.*

Développer un élément d'intrigue

Lorsqu'un joueur met en avant (dans le jeu) un aspect de son personnage qui permet au MJ de rebondir dans l'intrigue principale de l'aventure (en particulier si cela permet d'introduire une nouvelle « complication » pour le MJ) , le joueur devrait recevoir un point d'action. De nombreux désavantages forment d'excellent éléments d'intrigue pour le MJ (les Protégés, les Ennemis et les Secrets, par exemple).

Exemple – *Dark Justice, le personnage de Nicolas, confie les deux criminels qu'il vient de capturer à la police. Nicolas annonce alors au MJ que Dark Justice utilise son communicateur pour appeler l'appartement de Nancy, sa fiancée. « Il est déjà en retard pour leur dîner en tête-à-tête », annonce Nicolas « mais il sait qu'elle comprendra ». Le MJ estime qu'il s'agit d'une excellente occasion d'ajouter un nouveau rebondissement dans l'histoire. Il annonce alors que la voix à l'autre bout du fil n'est absolument pas celle de Nancy : « Bonsoir », lance la voix de Cyrus, le pire ennemi de Dark Justice. « J'ai peur que votre jeune amie ait d'autres projets pour ce soir… »*

Autres circonstances

Le MJ peut créer de nouvelles circonstances dans lesquels un personnage peut gagner un point d'action, et certains jeux utilisant l'*Action! System* proposeront des conseils supplémentaires quant à la distribution de points d'action, en fonction du genre ou du décor utilisés. Dans un jeu d'aventure pulp par exemple, les personnages pourraient gagner un point d'action lorsqu'ils glissent le « slogan » de leur personnage dans le discours de leur personnage au cours de l'aventure.

Combien de PA accorder ?

Le MJ doit faire attention au nombre de points d'action qu'il accorde aux personnages au cours d'une partie. Etant donné que les personnages ne peuvent pas conserver plus de trois points d'action d'une partie à l'autre, les joueurs vont très certainement les dépenser facilement. Si un MJ accorde 10 points d'action à un personnage en une seule partie, cela revient à lui accorder cinq « succès automatiques » à utiliser pendant l'aventure. C'est tout à fait acceptable, si c'est ce que veut le MJ, mais cela diminue également l'utilité des compétences et des attributs, et certains joueurs pourraient se sentir lésés.

En règle générale, le MJ devrait accorder 1 PA par personnage et par partie dans un jeu Réaliste, 2 PA par personnage dans un jeu Héroïque, et 3 PA ou plu dans un jeu Légendaire.

Exemple – *Michaël dirige une campagne Légendaire inspirée des animés japonais. Comme l'action est prépondérante, Michaël souhaite que ses joueurs utilisent fréquemment des points d'action en cours de partie, et décide donc de leur accorder en moyenne 5 points d'action par séance.*

Un joueur peut conserver des points d'action d'une partie à l'autre, mais jamais plus de 3. Si un personnage a plus de 3 points d'action à la fin d'une partie, les points en excès sont perdus.

Actions

Au cours du jeu, tous les joueurs annoncent les uns après les autres au MJ les actions qu'entreprennent leurs personnages à chaque tour.

La longueur d'un tour de jeu peut varier : il peut durer un mois, une journée, une heure ou même quelques secondes seulement. La longueur d'un tour est déterminée par le MJ à chaque étape de la partie, excepté pendant le combat (cf. *Combat*, page 54).

Que puis-je faire ?

Le MJ peut autoriser les joueurs à tenter toute action qu'il juge raisonnable, tant que cela s'intègre à l'histoire.

Qu'est-ce qu'une action ?

Une action peut être quelque chose d'aussi simple qu'ouvrir une porte, marcher vers un autre personnage, ou même attendre que quelque chose se passe. Les actions peuvent également être plus complexes, comme tirer sur quelqu'un avec une arme à feu, tenter de résoudre une énigme ou un mystère, ou accomplir des opérations complexes sur un ordinateur.

Lorsqu'un personnage tente d'accomplir une action complexe, le MJ peut lui demander de faire un jet de compétence. La tâche du MJ est de déterminer si un jet de compétence est nécessaire lorsqu'un personnage entreprend une action (cf. *Utilisation des compétences*, page 29).

Limites aux actions

Une action par tour

Un personnage peut accomplir une action par tour en marchant ou en se tenant immobile, sans subir aucun malus. Un personnage qui court peut accomplir une autre action pendant le même tour avec un malus de –3. Un personnage qui sprinte peut accomplir une autre action avec un malus de –6.

Exemple – *Jérémy interprète Private Stewart, un soldat pendant la Seconde Guerre Mondiale. Stewart traverse un champ lorsqu'il se retrouve sous le feu ennemi. Comme prochaine action de son personnage, Jérémy annonce au MJ que Private Stewart va courir se mettre à couvert tout en tirant quelques balles en direction de l'ennemi. Comme Stewart court, mais qu'il ne sprinte pas, il peut accomplir les deux actions pendant le même tour, mais subit un malus de –3 à son tir. Private Stewart ne peut pas atteindre la lisière en un seul tour, aussi Jérémy décide-t-il de sprinter au tour suivant. Cette fois-ci, il peut accomplir une action nécessitant un jet de compétence, mais avec un malus de –6 à son jet : Le MJ lui indique donc qu'il peut sprinter et tirer à l'aveuglette, ou bien sprinter et faire un jet d'attaque à –6.*

Aucune action impossible

Un personnage ne peut accomplir aucune action physiquement impossible en fonction des circonstances. Le bon sens et le fair play devraient permettre au MJ de décider quelles actions sont physiquement impossibles. Par exemple, dans certains cadres de jeu, l'utilisation de la magie ou de la haute technologie permettent aux personnages d'accomplir des choses parfaitement impossibles dans notre propre monde.

Déclaration des actions

Lorsqu'il annonce les actions de son personnage, le joueur peut se contenter de décrire ce que son personnage fait (ce qu'on appelle le style narratif), ou bien se glisser dans la peau de son personnage et parler à sa place (le style personnifié). Les deux méthodes se valent, et la plupart des joueurs utilisent d'ailleurs une combinaison des deux styles.

Voici un exemple de style narratif :
Joueur – « *Mon personnage dit au gros type qu'il commence à l'agacer.* »

Et un exemple de style personnifié :
Joueur (imitant la voix de son personnage) – « *Hé ! Tu commences à m'agacer, le gros !* »

Vous voyez : cela ne fait pas une grande différence.

Le MJ devrait accorder un bonus de +1 à +3 (qui s'ajoute au jet de compétence) aux joueurs qui interprètent leur personnage de façon particulièrement convaincante ou impressionnante. Il peut également récompenser ces joueurs par des points d'action (cf. *Points d'action*, page 50)

Actions possibles

Voici une liste d'actions que les joueurs peuvent entreprendre. Cette liste n'est pas exhaustive. Il peut arriver au cours d'une partie qu'un joueur veuille faire quelque chose qui n'est pas spécifiquement prévu dans les actions présentées ici. Dans ce cas, le MJ est libre de créer des règles supplémentaires couvrant ces situations.

De même, si certains points de règles vous paraissent inappropriés, n'hésitez pas à les changer. L'*Action! System* se veut avant tout distrayant : si une règle vous ennuie, changez-la !

■ Actions défensives

Les actions défensives sont celles qui visent à protéger un personnage. Si un joueur à une action en réserve, il peut y renoncer afin de déclarer une action défensive (cf. *Attendre*, page 54).

Un personnage peut choisir d'effectuer une action défensive à n'importe quel moment du tour, même si cela l'amène à agir avant leur INI. Si un personnage est attaqué (ou s'il s'estime en danger), le joueur peut déclarer que son personnage renonce à son action normale pour le tour actuel au profit d'une action défensive. Cela s'avère particulièrement utile lorsque le personnage est victime d'une embuscade ou pris au dépourvu.

Exemple – *Patrice participe à un jeu d'action militaire moderne, et son personnage s'apprête à faire feu sur un ennemi. Mais avant que le tour de Patrice n'arrive, le MJ lui annonce qu'une grenade atterrit aux pieds de son personnage ! Patrice indique donc au MJ que son personnage annule son action afin de pouvoir plonger à couvert.*

Amortir un coup

Cette action permet à un personnage touché par une attaque de corps à corps d'accompagner le coup afin d'éviter une partie des dégâts. Pour pouvoir accomplir cette action, le personnage doit disposer d'une action en réserve. Il effectue alors un jet de DEX + (Combat à mains nues ou Acrobatie). Si le résultat du jet est supérieur à celui du jet d'attaque, le personnage ne subit que la moitié des dégâts (cette réduction a lieu avant l'application de la ROB, le cas échéant).

Les personnages qui amortissent un coup bénéficient d'un bonus de +2 à leur DEF. Ce bonus reste actif jusqu'à leur prochaine action. Un joueur peut déclarer cette action après le jet d'attaque de l'adversaire, mais il doit le faire avant le jet de dégâts.

Un joueur peut renoncer à une action réservée pour amortir un coup.

Esquiver

Cette action permet au personnage d'éviter une attaque. Le personnage doit avoir une action disponible pour le round en cours. Aucun jet n'est nécessaire. Lorsqu'un personnage effectue une manœuvre d'esquive, il bénéficie d'un bonus de +3 à sa DEF. Il peut également se déplacer de la moitié de son score de MVT en mètres.

Le joueur doit déclarer que son personnage tente d'Esquiver avant le jet d'attaque de l'adversaire. Un personnage peut utiliser une action réservée pour accomplir une Esquive.

Parer une attaque

Cette action permet au personnage de bloquer une attaque au corps à corps. Le personnage doit disposer d'un objet suffisamment résistant avec lequel parer l'attaque qui le vise. Une fourchette en plastique, par exemple, ne peut pas parer un coup d'épée. La compétence de Combat à Mains Nues (Bagarre) ne permet pas de parer les attaques portées avec une arme tranchante, mais d'autres styles de combat peuvent le permettre (le karaté, par exemple) à la discrétion du MJ.

Pour bloquer une attaque de contact, le personnage doit réussir un jet de compétence en utilisant ses DEX + compétence appropriée + 1. Si la marge de réussite du jet est supérieure ou égale à celle du jet d'attaque, le personnage réussit sa parade et bénéficiera d'un bonus de +4 à son INI contre son adversaire au tour prochain.

Ce bonus d'INI ne s'applique pas aux actions contre les personnages autres que celui dont le personnage a paré l'attaque.

Un personnage qui pare une attaque au corps à corps bénéficie d'un bonus de +2 à sa DEF contre les attaques de corps à corps uniquement (et pas contre les attaques à distance). Ce bonus reste actif jusqu'à la prochaine action du personnage.

■ Actions de mouvement

Courir

Cette action permet au personnage de courir sur toute surface sur laquelle il pourrait marcher. Le personnage se déplacer à une vitesse de 2 × son score de MVT par tour, et peut accomplir une autre action avec un malus de –3.

Un personnage qui court bénéficie d'un bonus à sa DEF égal à son score de MVT (cf. *Modificateurs de combat,* page 55).

Grimper

Cette action permet au personnage d'escalader une surface à une vitesse égale à la moitié de son score de MVT en mètres par tour. Certaines surfaces peuvent nécessiter un jet d'Escalade, à la discrétion du MJ (cf. *Escalade*, page 36).

Marcher

Cette action permet au personnage de marcher sur le sol ou toute autre surface adéquate. Le personnage se déplace à une vitesse égale à son score de MVT en mètres et peut accomplir une autre action sans subir de malus.

Un personnage qui marche bénéficie d'un bonus à sa DEF en fonction de sa vitesse (cf. *Modificateurs de Combat*, page 55).

Plonger

Cette action permet au personnage de se jeter à couvert afin d'éviter les effets d'une explosion, d'une rafle d'arme automatique, ou simplement de franchir une certaine distance, comme un fossé. Le joueur indique le point (c'est-à-dire la case d'arrivée) où il désire atterrir et fait un jet de FOR + Saut. Le DD de base de ce jet est de 10 + 2/mètre de distance.

Si le jet réussit, le personnage franchit la distance et atterrit en toute sécurité. S'il s'agissait d'éviter une attaque, le personnage ne subit aucun dégât. Un échec signifie que le personnage a été pris dans l'aire d'effet à mi-parcours et subit les effets ou dégâts normaux de l'attaque.

En plongeant, un personnage peut franchir une distance pouvant aller jusqu'à la moitié de son score de FOR en mètres. Un personnage qui plonge bénéficie d'un bonus de +3 à sa DEF. Ce bonus reste actif jusqu'à sa prochaine action.

Ramper

Cette action permet au personnage de ramper sur le sol ou toute autre surface sur laquelle il pourrait marcher. Le personnage peut franchir une distance à la moitié de son score de MVT en mètres par tour.

Un personnage qui rampe est considéré comme à terre et n'ajoute pas son score de DEX à sa DEF.

Rouler

Cette action permet au personnage de rouler par-dessus un objet, sur le sol, ou sur toute autre surface sur laquelle il pourrait normalement marcher. Le personnage se déplace d'une distance égale à la moitié de son score de MVT par tour. Franchir certains obstacles difficiles peut nécessiter un jet de DEX ou un jet d'Acrobatie, à la discrétion du MJ.

Les personnages qui utilisent cette action bénéficient d'un bonus de +2 à leur DEF. Ce bonus reste actif jusqu'à leur prochaine action.

Sprinter

Cette action permet au personnage de courir à toute vitesse sur toute surface où il pourrait normalement marcher. Le personnage franchit une distance de 4 × MVT en mètres et peut accomplir une autre action (hors Mouvement) avec un malus de –6.

Un personnage en train de sprinter ne reçoit pas son bonus de DEX à sa DEF. Cette restriction dure jusqu'à sa prochaine action. EN revanche, un personnage qui sprinte bénéficie d'un bonus à sa DEF qui dépend de sa vitesse totale (cf. *Modificateurs de Combat*, page 55)

■ Actions offensives

Agripper

Cette action permet au personnage d'utiliser l'une de ses mains (ou les deux) pour se saisir de son adversaire. L'assaillant doit indiquer l'objet (comme une partie de vêtement, une ceinture) ou le membre qu'il désire agripper. Le joueur effectue son jet d'attaque en utilisant sa compétence de Combat à Mains Nues, avec un malus de –2. En outre, il subit un malus de –2 à sa DEF.

Si l'attaque réussit, l'adversaire est agrippé, et tous ses jets de compétences subissent un malus de –3. Une fois qu'un personnage a agrippé un adversaire, il peut accomplir l'une des manœuvres suivantes : Tirer/pousser, Renverser, Enserrer et Projeter.

Pour se libérer, le défenseur doit battre son agresseur dans un jet opposé de FOR + Combat à mains nues.

Attaquer à mains nues

Cette action permet au personnage de frapper un adversaire avec son poing, son genou, son pied, etc. afin de lui infliger des dégâts. Le personnage effectue un jet d'attaque de 3d6 + DEX + Combat à Mains Nues. Une attaque réussit inflige des dégâts C/S en fonction de la FOR du personnage (cf. *Table de Force* page 8 / *Table étendue* page 76). Lorsqu'un personnage attaque avec un coup de pied, ajoutez +1 à la FOR du personnage pour déterminer les dégâts qu'il inflige.

Attaquer avec une arme

Cette action permet au personnage d'attaquer un adversaire ou un objet avec une arme prête. Le personnage effectue un jet d'attaque de DEX + compétence d'arme + 3d6. S'il réussit, l'attaque inflige des dégâts en fonction de l'arme (cf. *Armes*, page 62).

Bloquer une arme

Cette action permet au personnage qui manie une arme de corps à corps de bloquer l'arme de son adversaire. Sur un jet de combat réussi avec un malus de –1 (en utilisant la compétence de Combat à Mains Nues ou la compétence correspondant à l'arme maniée), les armes de l'adversaire sont immobilisées (le bras de l'adversaire est coincé, les armes des deux protagonistes sont entremêlées, etc.) et aucun des deux personnages ne peut frapper l'autre ou utiliser d'une quelconque manière son arme.

Pour se libérer, un personnage doit gagner un Duel de FOR. Les deux personnages font un jet de FOR + compétence de combat adéquate + 3d6 : le vainqueur peut choisir de Repousser son adversaire (et de se libérer), ou au contraire de continuer à bloquer son adversaire.

Capturer une arme

Cette action consiste à désarmer l'adversaire tout en s'emparant de l'arme concernée. Le personnage doit gagner un duel d'attaques avec un malus de –3. Si le résultat de l'assaillant est supérieur à celui du défenseur, il a réussi à arracher son arme à ce dernier et l'a désormais en sa possession. L'arme peut être utilisée contre le défenseur dès le tour suivant.

Les personnages qui effectuent cette manœuvre bénéficie d'un bonus de +1 à leur DEF jusqu'à leur prochaine action.

Désarmer

Cette action permet au personnage de tenter de désarmer son adversaire en le forçant à lâcher son arme, qu'il s'agisse d'une arme à feu ou d'une arme de contact.

Le personnage affronte son adversaire lors d'un duel d'attaque, pour lequel il subit un malus de –2. S'il obtient une marge de réussite supérieure à celle du défenseur, ce dernier est désarmé. Le personnage peut également tenter d'arracher son arme à son adversaire. Dans ce cas, s'il réussit son jet de désarmement, il se retrouve en possession de l'arme de l'adversaire et peut la retourner contre lui.

Un personnage qui tente une manœuvre de Désarmement bénéficie d'un bonus de +1 à sa DEF jusqu'à sa prochaine action.

Enserrer

Un personnage qui a réussi à agripper un adversaire peut l'enserrer en étendant sa prise afin de bloquer deux membres (les deux bras ou les deux jambes). Pour y parvenir, le personnage doit gagner un jet de DEX + Combat à mains nues opposé au jet de DEX + Combat à mains nues –2 de l'adversaire. Si le personnage obtient un résultat supérieur à celui de son adversaire, ce dernier est enserré et ne peut pas utiliser les membres concernés. Il subit en outre un malus de –5 à toutes ses autres actions. Une fois qu'un personnage a Enserré un adversaire, il ne peut plus accomplir que les manœuvres suivantes : Tirer, Renverser ou Projeter, ou bien libérer son adversaire.

Pour se libérer, le défenseur doit battre son agresseur dans un jet opposé de FOR + Combat à mains nues.

Projeter

Un personnage qui a réussi à Agripper ou à Enserrer un adversaire peut jeter ce dernier à terre. L'adversaire tombe et subit des dégâts C/S égaux à la FOR du personnage en dés. L'adversaire peut réduire ces dégâts en réussissant un jet d'Acrobatie (cf. *Acrobatie*, page 36)

Renverser

Un personnage qui a réussi à agripper ou à enserrer un adversaire peut le renverser. Dans ce cas, le personnage tombera en même temps que son adversaire. Chacun subit 2d6 points de dégâts du fait de la chute, et l'adversaire (ou l'objet) reste agrippé ou enserré.

Tirer/pousser

Cette manœuvre permet à un personnage qui a réussi à agripper un adversaire de le tirer ou de le pousser. La distance maximale en mètres sur laquelle un adversaire qui résiste peut être tiré par tour est égal à la FOR du personnage +1, moins la FOR de l'adversaire, jusqu'à une distance maximale égale au score de MVT du personnage.

La distance maximale en mètres sur laquelle un adversaire qui ne résiste pas (par exemple s'il est inconscient) peut être tiré par tour est égal à la FOR du personnage +1, moins la FOR requise pour tirer l'adversaire, jusqu'à une distance maximale égale au score de MVT du personnage.

Exemple – *Un soldat tente de tirer une victime inconsciente hors du champ de bataille. La victime pèse 100 kg : il faut donc une FOR de 3 pour la tirer. Le soldat a un score de 8 en MVT et de 4 en FOR : il peut donc traîner la victime inconsciente sur (4+1-3) = 2 mètres par tour.*

Viser

Lorsqu'on utilise une arme à distance (comme un arc, une arbalète, une arme a feu, etc.) à plus de courte portée, le jet de compétence devient plus difficile. En prenant le temps de viser, un personnage put annuler tout ou partie du malus de portée. Chaque tour complet passé à viser (et à ne rien faire d'autre) confère au personnage un bonus cumulatif de +2 à son jet de compétence. Quel que soit le temps passé à viser, ce bonus ne peut jamais dépasser +6.

Pendant qu'il vise, un personnage doit rester concentré, et il ne bénéficie pas de son bonus de DEX à sa DEF. Toute réaction à une attaque (c'est-à-dire toute action visant à récupérer le bénéfice du bonus de DEX à la DEF) ou d'accomplir toute autre action annule le temps passé à viser. Le personnage doit recommencer à viser pendant un autre tour.

Exemple – *Stéphane incarne le sergent Mace Silverhawk dans un jeu militaire moderne. La cible de Mace se trouve à 400 mètres, ce qui implique un malus de –12 : Stéphane doit donc faire son jet de compétence de Fusils contre un DD de 22.*

Comme il est embusqué, Mace décide de passer deux tours à viser, réduisant ainsi le DD à 18. Mace presse la détente et Stéphane lance les dés…

■ Actions spéciales

Attendre

Cette action permet au personnage d'attendre avant d'agir. Le joueur peut choisir d'annoncer l'action qu'il compte accomplir et la circonstance qui va la déclencher (par exemple : « je vais tirer sur la première personne qui passe cette porte ») ou déclarer simplement que son personnage attend et agira plus tard.

Si le joueur annonce une condition et une action spécifiques, le personnage agit automatiquement en premier lorsque la situation se produit.

Si le personnage se contente d'attendre de voir ce qui se passe avant d'entreprendre une action, il peut agir à n'importe quel moment du tour. S'il n'agit pas avant la fin du tour, l'action est perdue et le personnage doit attendre le tour suivant pour pouvoir agir.

Un personnage qui attend demeure alerte et capable de se défendre. Il bénéficie de son bonus de DEX à sa DEF, ainsi que de tous les autres modificateurs de DEF adéquats (à la discrétion du MJ).

Un personnage peut renoncer à une action réservée afin d'accomplir une action défensive.

Charger une arme

Le personnage consacre le tour à recharger une arme. Cela peut lui demander plusieurs tours. En règle générale, il faut 1 tour pour recharger un arc ou une fronde, 2 tours pour recharger une arbalète, et 10 tous pour recharger une arme à poudre noire. On peut recharger les armes à feu moderne au rythme d'une balle ou un chargeur par tour.

Dégainer rapidement

Cette action peut être entreprise en conjonction avec une action d'attaque armée (comme par exemple dégainer et tirer ou sortir un couteau de sa gaine avant de le lancer). Le personnage reçoit alors un bonus de +2 à son INI pour cette attaque ce tour-ci, mais subit en contrepartie un malus de –3 à son jet d'attaque. Ce malus ne dure qu'un tour.

Monter/descendre de monture

Cette action permet d'enfourcher ou de descendre de monture, ou d'un véhicule. Cette action ne nécessite aucun jet de compétence, à moins de circonstances particulièrement difficiles (par exemple lorsque l'anima galope ou que le véhicule est en mouvement)

Les personnages qui effectuent cette action ne bénéficient pas de leur bonus de DEX à leur DEF. Cette pénalité dure jusqu'à leur prochaine action.

Combat

Dans l'*Action! System*, les règles de combats sont plus détaillées que les autres situations. Lorsqu'un personnage entre ne situation de combat (que ce soit en attaquant un autre personnage ou en étant lui-même agressé), le temps de jeu « ralentit ».

Les règles suivantes sont destinées à fournir au MJ et aux joueurs un système permettant de déterminer l'issue des combats.

Et ne nous voilons pas la face : il va probablement y en avoir beaucoup, surtout dans les jeux Héroïques.

Tours de combat

Chaque tour dure 3 secondes de « temps de jeu ». Chaque personnage peut accomplir une action par tour (cf. *Actions*, page 52).

Initiative

Pendant un combat, les personnages agissent dans l'ordre de leur Initiative (INI). Pour déterminer l'initiative, chaque joueur lance 1d6 et ajoute le résultat au score d'INI de son personnage.

Le MJ effectue un jet d'initiative pour le leader (en général l'ennemi ayant le plus haut score de PRS ou de persuasion), et utilise le score d'INI de ce PNJ + 1d6 pour déterminer l'initiative de tous les PNJ. Le personnage ayant la plus haute valeur d'initiative agit en premier ce tour-ci, puis les autres personnages peuvent agir dans l'ordre décroissant de leur initiative.

En cas d'égalité, le personnage ayant le plus haut score d'INT agit en premier. S'il y a encore égalité, les deux personnages agissent simultanément (cf. *Attributs dérivés : Initiative*, page 10).

Les personnages utilisant des armes de longueur différente peuvent recevoir un bonus à leur INI lorsqu'ils sont à une distance optimale en fonction de leur arme (cf. *Taille des armes*, page 62).

Modificateurs de difficulté

La Table de Difficulté page 29 ne prend pas en compte les aptitudes d'un adversaire. Plutôt que d'utiliser cette table, on utilise la DEF des personnages comme DD de base des jets d'attaque (cf. *Attributs dérivés : Défense*, page 10). La DEF de base de la cible est de 10, valeur à laquelle on applique divers modificateurs.

Modificateurs de DEF

Diverses situations peuvent modifier le score de DEF d'un personnage, et par conséquent le DD du jet d'attaque d'un assaillant. La table ci-dessous donne quelques exemples de modificateurs de DEF. Ils s'appliquent tous au score de DEF de la cible.

Table des modificateurs de DEF

Le personnage/la cible…	*Modificateur*
est conscient de l'attaque	+ DEX
utilise une compétence pour se défendre	+ score
à distance otimale pour son arme (l'adversaire ayant une arme de longueur différente)	+3
plonge ou esquive	+3
pare ou roule	+2
enserre un autre personnage	–2
Armure & encombrement	
Non encompré (< FOR kg)	–
Encombré (< poids portable)	–1
Surchargé (> pois portable)	–3

Modificateurs de combat

Diverses situations peuvent affecter un jet de compétence destiné à frapper une cible en combat. Par exemple, les jets de compétence pour les attaques à distance sont modifiés par la distance de la cible, sa taille et sa vitesse. Si une cible est proche, elle est plutôt facile à toucher. Si par contre elle est éloignée, il sera bien plus difficile de l'atteindre.

La table ci-contre présente quelques exemples de modificateurs courants. Tous ses modificateurs s'appliquent au jet de compétence d'attaque.

Exemple de combat à distance

Un personnage doté d'un score de DEX de 5 se tient à 40 mètres de son ennemi. Sa DEF de base est de 10+DEX(5) = 15. Etant donnée la distance, le MJ applique un malus de –6 au jet d'attaque de l'ennemi contre la DEF de 15, ce qui fait passer le DD du jet à 21.

Table des modificateurs de combat

Taille de la cible	*Modificateur*
Gigantesque (32m ou plus)	+12
Enorme (1- m ou plus)	+6
Très grande (8 m ou plus)	+4
Grande (4 m ou plus)	+2
Moyenne (2 m ou plus)	+0
Petite (1 m ou moins)	-2
Très petite (0,5 m ou moins)	-4
Minuscule (0,25 m ou moins)	–6
Visibilité de la cible	***Modificateur***
Complètement masquée / invisible	–5
Dissimulée en grande partie	–3
Partiellement dissimulée	–1
Cible à couvert	***Modificateur***
50% du corps visible	–1
Tête et épaules visibles	–2
Tête visible seulement	–3
Silhouette	+2
Elevation	***Modificateur***
Cible plus haute que l'attaquant	+2
Cible plus basse que l'attaquant	+1
L'attaquant vise	***Modificateur***
Viser	+2/tour (max +6)
Stabilisé	+2
Tir à la hanche	–2
Circonstances diverses	***Modificateur***
Attaque surprise	–5
Arme improvisée (pierre, bouteille…)	–2

Distance (annulé par la Préc.)

Distance	Modif.	Distance	Modif.
1 m	–0	101-150 m	–8
2-3 m	–1	151-200 m	–9
4-5 m	–2	201-300 m	–10
6-15 m	–3	301-400 m	–11
16-25 m	–4	401-600 m	–12
26-35 m	–5	601-800 m	–13
36-50 m	–6	801-1 000 m	–14
51-100 m	–7		

Cible en mouvement	*Modificateur*
3-4 m/tour (marche)	1
5-8 m/tour (trot)	2
9-16 m/tour (course)	4
17-32 m/tour (sprint)	6
33-64 m/tour	8
65-128 m/tour (vitesse sur autoroute, train)	–10
129-256 m/tour (petit avion, hélicoptère)	–12
257-512 m/tour (Formule 1)	–14
513-1024 m/tour (jet privé)	–16
1025-2048 m/tour (F-18, mur du son)	–18
2049+ m/tour (F-15 en vitesse de pointe)	–20

Modificateurs d'action

Un certain nombre d'actions accessibles aux personnages imposent un modificateur à un jet de compétence, à la DEF du personnage ou aux deux. Voici une liste condensée des actions disponibles et des modificateurs qui en découlent.

Vous trouverez une description détaillée de chaque action page 52.

Note : « Mod » représente le modificateur au jet de l'attaquant accomplissant l'action correspondante.

Table des modificateurs d'action

Act. défensives	*DEF*	*Comp.*	*Notes*
Parer	+2	+1	+4 INI contre attaques de contact au tour suivant la la parade réussit
Esquiver	+3	+0	Jusqu'à ½ MVT en mètres
Amortir le coup	+2	+0	dégâts × ½
Act. de mouvement	***DEF***	***Comp.***	***Notes***
Ramper	+1	+0	Pas de bonus de DEX à la DEF
Grimper	+0	+0	Jusqu'à ½ MVT
Plonger	+3	+0	Jusqu'à ½ FOR ; requiert un jet de Saut (DD 10+2/m)
Rouler	+2	+0	Sur le sol ou par-dessus un obstacle ; jusqu'à ½ MVT
Courir	var.	+0	Jusqu'à 2 × MVT en mètres, plus une action à –3 ; Bonus de DEF pour la vitesse
Sprinter	var.	+0	Jusqu'à 4 × MVT en mètres, plus une action à –6 ; Bonus de DEF pour la vitesse
Marcher	+0	+0	Jusqu'à MVT en mètres plus une action
Actions offensives	***DEF***	***Comp.***	***Notes***
Viser	+0	+2/tour	max +6 ; pas de bonus de DEX à la DEF
Bloquer une arme	+0	–1	Arme de l'adversaire immobilisée ; requiert un jet opposé du type FOR + Compétence de Combat + 3d6 pour se libérer
Désarmer	+1	–2	désarme l'adversaire
Tirer	+0	+0	Tire une personne qui résiste sur (FOR + 1 – FOR de l'adversaire) mètres; distance max = MVT
Renverser	+0	+0	Tombe avec l'adversaire Agrippé ou Enserré ; 2d6 dgts
Agripper	–2	–2	Agrippe un obejt ou un membre
Enserrer	+0	+0	Enserre un personnage Agrippé ; -2 pour se libérer
Capturer une arme	+1	–3	arrache l'arme à l'adversaire
Projeter	+1	–1	dgts normaux de FOR C/S ; vicitme à terre
Attaque à mains nues	+0	+0	dgts normaux de FOR C/S
Attaque armée	+0	+0	ddts normaux de l'ame
Actions spéciales	***DEF***	***Comp.***	***Notes***
Dégainer rapidement	+0	-3	+2 INI
Charger une arme	+0	+0	Charge une arme
Monter à cheval	+0	+0	Pas de bonus de DEX à la DEF
Attendre	+0	+0	Attend et agit plus tard pendant le tour

Tir automatique

Une arme capable de tir automatique « crache des tonnes de plomb », comme on dit. Lorsqu'il effectue une attaque en tir automatique, un joueur effectue un seul jet d'attaque de 3d6 + DEX + Compétence d'Arme contre la DEF de la cible. Pour déterminer combien de projectiles touchent la cible, il faut diviser la Marge de Réussite par un nombre fonction du type d'attaque portée.

Table de tir automatique

Méthode	*MR Modif.*	*divisée par*	*Nb max de projectiles par cible*
Décharge	+0	1	4
Rafale	–1/10 proj.	2	CdT
Arrosage	–1/10 proj.	2	CdT/zone de feu (m)

Décharge

Cette attaque consiste à envoyer une brève volée de projectiles sur une cible unique. Le tireur fait normalement son jet d'attaque, en y appliquant le cas échéant tous les modificateurs adaptés aux circonstances. Si le jet réussit, la cible reçoit un projectile, plus un projectile supplémentaire par tranche de 2 points de Marge de Réussite. Le nombre maximum de projectiles que l'on peut tirer lors d'une décharge est de 4.

Exemple – *Michaël incarne le sergent Larry Craft, un membre du SWAT. Larry possède un score de DEX de 6 et une compétence en Fusil automatique de +6. Son arme possède une CdT de 20. Pendant un raid, Larry aperçoit un criminel et tire une décharge de 4 balles, contre un DD de 18. Michaël fait son jet et obtient 22, ce qui lui donne une marge de réussite de 2. 3 balles (1 pour le jet réussi, plus 2 pour la marge de réussite) touchent donc le criminel.*

Rafale

Cette attaque consiste à tirer un grand nombre de projectiles sur une cible unique. Le tireur effectue son jet d'attaque avec un malus de –1 par 10 projectiles tirés (ou fraction de 10). Si le jet réussit, la cible reçoit un projectile par tranche de 2 points de Marge de Réussite (minimum de 1 si le jet est réussi). Le nombre maximum de projectiles que peut contenir une rafale est égal à la CdT de l'arme utilisée.

Exemple – *Le sergent Craft aperçoit un autre criminel et tire une rafale de 10 balles contre un DD de 18. Comme il tire plus qu'une simple décharge, il subit un malus supplémentaire de –1 à son jet de compétence. Michaël obtient 26, –1 pour la rafale, pour un total de 25, ce qui donne une marge de réussite de 25-18=7. Sa cible reçoit donc 3 balles. Michaël lance les dés de dégâts séparément pour chaque balle qui touche sa cible.*

Arrosage

Un tir automatique en arrosage permet au tireur d'essayer de toucher plusieurs cibles à la fois. La zone couverte (en mètres) doit être définie par le joueur avant d'effectuer le jet d'attaque. Cette zone est appelée « zone de feu ».

Le nombre maximum de munitions qui peuvent toucher une cible donnée dans la zone de feu est égal à la largeur totale (en mètres) de la zone de feu divisé par le nombre de cartouches tirées (arrondir à l'entier inférieur).

L'attaquant fait un jet d'attaque pour chaque cible, avec un malus cumulatif de –1 par tranche de 10 cartouches tirées. Si le jet d'attaque réussit, la cible est touchée par un projectile par 3 points de Marge de Réussite (minimum de 1 si le jet est réussi).

Exemple – *Le sergent Craft aperçoit trois hommes en armes dispersés dans un entrepôt, et vide son chargeur de 20 cartouches dans une zone de 10 mètres de large, espérant ainsi tous les toucher. Chaque cible peut recevoir un maximum de deux projectiles (20 divisé par 10).*

Le DD ajusté (après avoir pris en compte tous les modificateurs) de chaque cible est de 15. Craft fait un jet de compétence pour chaque cible, et obtient respectivement 14, 19 et 25. Craft manque sa première cible, mais touche la seconde et la troisième avec 2 balles chacune (la Marge de Réussite du troisième tir était suffisante pour que 3 balles touchent la cible, mais seules 2 balles ont atteint cette section de la zone de feu).

Explosions

Les attaques explosives provoquent des dégâts dans toute une zone. Toute cible qui se trouvent ans l'aire d'effet de l'explosion est automatiquement touchée par l'attaque.

Le type et la forme des dégâts dépendent de la nature exacte de l'explosion (cf. table ci-dessous)

Table des explosions

Type/Forme	*Exemple*
Contondants/Subjugaux	Grenade à caoutchouc
Contondants/Mortels	Artillerie
Pénétrants/Subjugaux	Grenade aveuglante, grenade assommante à énergie
Pénétrants/Mortels	Mine anti-personnel, artillerie lourde

Attaques explosives

On peut centrer une attaque explosive sur une personne ou un objet (comme un véhicule) en utilisant les règles de combat habituelles. Etant donné que les attaques explosives affectent toute une zone, il est cependant plus facile de désigner comme cible un point sur le sol (ou un hexagone, si vous utilisez une carte).

Considérez que la zone d'un mètre carré (ou l'hexagone d'un mètre de large) a un DD de 10, et ajoutez tous les modificateurs adéquats au jet de compétence (distance, visibilité, etc.).

Si le jet d'attaque réussit, l'attaque touche le point visé.

Dans le cas contraire, l'attaque manque la cible. Pour déterminer l'endroit qu'elle touche, lancez 1d6 pour déterminer la direction à partir de la cible, puis à nouveau 1d6 pour déterminer la distance (cf. table ci-dessous). La distance qui sépare la cible d'origine du point d'impact réel est égale à la marge d'échec du jet pour les armes lancées et les armes à feu simples. Multipliez ce nombre par deux pour les armes lourdes.

Table des déviations de tir

1d6	*L'attaque atterrit…*
1	à gauche
2-3	trop loin
4-5	trop court
6	à droite

La distance de déviation maximale est égale à la moitié de la distance entre le tireur et sa cible.

Dégâts progressifs

Plus une cible est loin du centre de l'explosion, moins elle reçoit de dégâts. Une attaque explosive inflige les dégâts indiqués dans un rayon de 1 mètre autour du point d'impact. Pour chaque mètre de distance supplémentaire, les dégâts sont réduits de 3 points. Le rayon d'effet maximal d'une explosion est égal à la quantité de points de dégâts infligés au centre, divisée par 3.

Exemple – *Une grenade explose en infligeant 25 points de dégâts pénétrants mortels (P/M). Toute cible à moins d'un mètre de la grenade subira 25 points de dégâts ; les cibles à 2 mètres de la grenade subissent 22 points de dégâts ; les cibles à 3 mètres subissent 19 points de dégâts ; et ainsi de suite jusqu'à 8 mètres, où les cibles subissent 2 points de dégâts. Les cibles au-delà de cette distance ne subissent aucun dégât.*

Rayon d'effet moyen

Plutôt que de calculer le rayon d'effet d'une explosion en fonction des dégâts qu'elle inflige au point d'impact, le MJ peut considérer que le rayon d'effet est égal au nombre de dés de dégâts +1, le résultat indiquant le rayon d'effet en mètres.

Exemple – *Le MJ décide d'utiliser le rayon d'effet moyen de la grenade. Comme elle inflige 6d6 points de dégâts, le rayon d'effet moyen de la grenade sera de 6+1=7 mètres.*

Cette méthode est moins précise mais plus rapide que celle des dégâts progressifs. Par exemple, pour une explosion causant 6d6 points de dégâts, le MJ sait qu'elle aura un rayon d'effet de 7 mètres. Si le personnage le plus proche est à 10 mètres, le MJ n'a pas besoin de faire le jet de dégâts. Il lui suffit de décrire l'explosion et de passer à la suite des événements.

Dégâts

Dans l'*Action! System*, les dégâts sont définis par la façon dont ils sont délivrés (la « Forme ») et leurs effets (le « Type »). Il existe trois Types et trois Formes de dégâts. Tous les effets dommageables utilisent un descripteur de chaque catégorie. Par exemple, les dégâts dus à une blessure au couteau sont considérés comme des dégâts Pénétrants Mortels (« P/L » en abrégé).

Types de dégâts

Les trois Types de dégâts sont : Contondants (C), Pénétrants (P) ou Spéciaux (S).

Dégâts Contondants

Les dégâts Contondants sont ceux infligés par les chocs en tous genres, comme les coups de poing, les chutes, les collisions, etc.

Lorsqu'un personnage reçoit des dégâts Contondants, il y soustrait la valeur de son armure (le cas échéant) ainsi que son score de ROB, avant d'appliquer les dégâts restants à sa VIT.

Dégâts Pénétrants

Les dégâts pénétrants représentent les blessures qui pénètrent le corps, comme les blessures causées par les armes de taille et d'estoc, les projectiles rapides, etc.

Lorsqu'un personnage reçoit des dégâts Contondants, il y soustrait la valeur de son armure (le cas échéant) avant d'appliquer les dégâts restants à sa VIT.

Dégâts Spéciaux

Les dégâts spéciaux représentent les dégâts causés par les attaques inhabituelles, comme les gaz, les drogues, les sortilèges, les radiations, les pouvoirs mentaux, etc. En général, tout effet qui ne s'applique pas directement à la VIT d'un personnage est considéré comme une Attaque Spéciale.

Formes de dégâts

Les trois Formes de dégâts sont : Subjugaux (S), Mortels (M) et Spéciaux (Sp).

Dégâts Subjugaux

Les dégâts subjugaux affaiblissent ou neutralisent temporairement le personnage. Ils peuvent le faire sombrer dans l'inconscience, mais pas le tuer. Les dégâts subjugaux représentent les effets temporaires et non mortels des substances particulières, comme le gaz lacrymogène, les somnifères, les grenades aveuglantes, l'alcool, les barbituriques, les coups de poings ou les chocs légers, la faiblesse due à la fatigue, etc.

Lorsque la VIT d'un personnage est réduite à 0 par des dégâts subjugaux, il sombre immédiatement dans l'inconscience. Le personnage ne reprend alors ses esprits que lorsque son score de VIT remonte à 1 ou plus, que ce soit par des soins, la guérison naturel ou toute assistance médicale ou surnaturelle. Les dégâts subjugaux guérissent plus vite que les dégâts mortels (cf. *Récupération*, page 60).

Dégâts Mortels

Les dégâts mortels peuvent eux aussi rendre un personnage inconscient, mais ils peuvent également le tuer. Ils représentent les effets des traumatismes ou des blessures provoquées par une arme, les conséquences d'un accident de voiture ou d'une chute d'une grande hauteur, les effets d'une exposition à de fortes doses de radiations, un affaiblissement extrême dû à une maladie, etc.

Lorsqu'un personnage reçoit des dégâts mortels supérieurs à son score de VIT, il est mourant. Un personnage mourant perd 1 point de VIT supplémentaire par tour jusqu'à tomber à –10 VIT. Une intervention médicale est nécessaire pour empêcher le personnage de mourir (cf. *Stabilisation*, page 59). Lorsque le score de VIT d'un personnage tombe à –10, il meurt aussitôt.

Les dégâts mortels guérissent moins vite que les dégâts subjugaux.

Dégâts Spéciaux

Les dégâts spéciaux affectent un autre aspect du personnage, et non sa VIT. Il peut s'agir par exemple de la réduction d'un attribut, de la suppression d'un pouvoir paranormal, de symptômes particuliers (par exemple des hallucinations ou des nausées), etc. Cette catégorie est un fourre-tout : elle rassemble tous les effets qui n'appartiennent ni aux dégâts subjugaux, ni aux dégâts mortels.

Blessures & effets des dégâts

Il existe plusieurs degré de gravité de blessure, depuis les blessures Superficielles jusqu'aux blessures Fatales. Voici la description de chaque degré de gravité et de ses effets.

Blessures Superficielles

Toute blessure infligeant au personnage un nombre de points de dégâts (après soustraction de la ROB et de l'armure) inférieur à la VIG du personnage est une Blessure Superficielle. Il s'agit le plus souvent de coupures légères, d'égratignures et de bleus. Les blessures superficielles n'imposent aucune restriction ni aucun malus aux déplacements, attributs et compétences du personnage, même si elles peuvent se révéler très douloureuses.

En termes médicaux, les personnages souffrant de blessures superficielles sont conscients et en pleine possession de leurs moyens (du moins s'ils n'ont subi que ce type de blessure), leurs signes vitaux sont stables et dans les limites normales, et tout laisse espérer une récupération rapide. Les patients souffrant de blessures superficielles sont considérés comme « en bonne condition ».

Blessures Légères

Toute Blessure infligeant un nombre de points de dégâts (après soustraction de la ROB et de l'armure) supérieur ou égal à la VIG du personnage est une Blessure Légère.

Les Blessures Légères demandent des soins, mais elles n'ont rien d'inquiétant : il n'y a guère de chances que le personnage en meure. Le personnage perd 1 point de VIT par jour pendant 1d6 jours, à moins d'être stabilisé auparavant (cf. *Stabilisation*, page 59).

Le personnage subit un malus de –1 à tous ses jets de compétences physiques jusqu'à ce qu'il ait reçu des soins. Un personnage peut ignorer ce malus pendant un tour en réussissant un jet Délicat de VOL (DD 15).

En termes médicaux, les personnages ayant subis des blessures légères sont conscient mais se sentent mal à l'aise, même si leurs signes vitaux ont stables. Tout laisse espérer une guérison rapide. Les patients ayant subis une ou plusieurs blessures légères sont considérés comme en « bonne voie de rétablissement ».

Blessures Graves

Toute blessure infligeant un nombre de points de dégâts (après soustraction de la ROB et de l'armure) supérieur ou égal à VIG × 2 est une Blessure Grave.

Les blessures graves sont celles qui infligent de sérieuses restrictions au personnage. Il peut s'agir de certaines blessures par balle, de fractures et de brûlures majeures. Si on ne la traite pas, une blessure grave peut avoir de sérieux risques d'infection, d'hémorragie ou autres complications graves. Le personnage perd 1 point de VIT supplémentaire par heure tant que sa blessure n'est pas stabilisée (cf. *Guérison*, page 59).

Toutes les compétences basées sur le Groupe Physique subissent un malus de –3 jusqu'à ce que la blessure soit stabilisée, puis de –1 jusqu'à son traitement. Toutes les compétences basées sur le groupe Mental subissent un malus de –3 jusqu'au traitement de la blessure. Un personnage peut ignorer ces malus pendant un tour s'il réussit un jet de VOL Assez Difficile (DD 18).

En termes médicaux, les personnages souffrant de blessures graves sont dans un état sérieux. Ils sont peut-être inconscients, leurs signes vitaux sont instables et dépassent les limites normales. Leur état est inquiétant.

Blessures Critiques

Toute blessure infligeant un nombre de points de dégâts (après soustraction de la ROB et de l'armure, le cas échéant) supérieur ou égal à VIG×3 est appelée Blessure Critique. Les Blessures Critiques ne se referment pas d'elles-mêmes et continuent à saigner. Il peut s'agir par exemple de membres arrachés, de perforations majeures, de traumatismes crâniens importants, etc.

Sans une stabilisation immédiate et un traitement médical rapide, une blessure critique a toutes les chances d'être mortelle. Un personnage victime d'une blessure critique perd un point de VIT par minute jusqu'à stabilisation.

Toutes les compétences physiques subissent un malus de –6 jusqu'à stabilisation de la blessure, puis de –3 jusqu'à son traitement. Un personnage peut ignorer ces malus pendant un tour en réussissant un jet de Volonté Assez Difficile (DD 18)..

En termes médicaux, les personnages souffrant de blessures critiques sont probablement inconscients, leurs signes vitaux sont instables et sortent des limites normales, et les indicateurs sont défavorables. Les patients souffrant d'une blessure critique sont généralement considéré comme dans un état très inquiétant.

Blessures Fatales

Toute blessure infligeant un nombre de points de dégâts (après soustraction de la ROB et de l'armure) supérieur ou égal à VIG×4 est une Blessure Fatale. Sans assistance médicale, le personnage a toutes les chances de mourir.

Table d'effet des blessures

Blessure	*Effet*
Superficielle	aucun
Légère	–1 aux compétences physiques jusqu'à stabilisation ; –1 VIT par jour pendant 1d6 jours ou jusqu'à stabilisation
Grave	–3 aux compétences physiques jusqu'à stabilisation, puis –1 jusqu'à traitement ; –3 aux compétences mentales jusqu'à traitement ; –1 VIT par heure jusqu'à stabilisation
Critique	–6 aux compétences physiques jusqu'à stabilisation, puis –3 jusqu'à traitement ; –6 aux compétences mentales jusqu'à traitement ; –1 VIT par minute jusqu'à stabilisation
Fatale	–1 VIT par tour jusqu'à stabilisation ; autremement, mêmes effets que critique

Les personnages souffrant d'une Blessure Fatale perdent 1 point de VIT supplémentaire par tour jusqu'à ce qu'ils soient stabilisés (cf. *Guérison*, plus loin). Sinon, les Blessures Fatales ont exactement les mêmes effets que les Blessures Critiques.

Décompte des dégâts

Les dégâts subis par un personnage doivent être notés sur sa fiche, en rayant au fur et à mesure les cases de Vitalité. Les dégâts étourdissants sont indiqués par une barre (« / »), et les dégâts mortels par une croix (« X »).

Exemple – *Un personnage subit 2 points de dégâts mortels par un coup de couteau au bras et 6 points de dégâts subjugaux par un coup de pied à la poitrine. La blessure au couteau sera notée sur la fiche de personnage sous la forme de deux « X » et le choc du coup de pied sous la forme de six « / ».*

Lorsqu'un personnage a subi un total combiné de dégâts subjugaux et mortels qui font chuter sa VIT à 0, tous les dégâts qu'il pourrait subir par la suite devront être inscrits « par-dessus » les dégâts subjugaux déjà notés sur sa fiche de personnage. Les dégâts subjugaux qu'il pourrait subir sont alors considérés comme des dégâts mortels.

Exemple – *Le personnage de Michaël a 20 en VIT. Pendant un combat, il subit 20 points de dégâts subjugaux et 8 points de dégâts mortels. Comme la somme de ces dégâts est de 20, il sombre dans l'inconscience. C'est alors qu'il subit une nouvelle attaque qui lui inflige 20 points de dégâts mortels. Michaël transforme cinq des « / » (qui indiquent des dégâts subjugaux) en « X » (qui indiquent des dégâts mortels). La procédure aurait été la même s'il avait subi 5 points de dégâts subjugaux.*

Guérison

La guérison d'un personnage peut prendre trois aspects différents : la Stabilisation empêche une blessure de s'aggraver ; le Traitement répare les dégâts subis ; la Récupération représente la guérison naturelle du corps.

Si le MJ désire simplifier les règles de guérison, il lui suffit d'ignorer les règles de Stabilisation, et faire du Traitement une règle optionnelle. On ne prend alors plus en compte que la Récupération pour déterminer la vitesse de guérison d'un sujet. Cela a pour effet de réduire le taux de mortalité des personnages gravement blessés. Les modificateurs suivants s'appliquent à tous les jets de Premiers soins et de Médecine. Notez que les situations évoquées ne correspondent pas forcément à tous les décors de jeu.

Modificateurs circonstanciels

Condition	Modificateur
Hygiène très mauvaise	–2
Infirmerie de fortune (bureau…)	–1
Equipement improvisé	–1
Equipement médical adéquat (kit de premiers secours)	+1
Installations médicales adaptées (infirmerie, hôpital)	+3

Stabilisation

La stabilisation est le traitement immédiat d'une blessure afin d'éviter son aggravation. Cela peut se manifester par la pose de bandages, d'une attelle, ou d'un tourniquet par exemple.

Un jet de Premiers Secours ou de Médecine réussi permet de stabiliser la blessure, prévenant ainsi la perte de points de VIT supplémentaires, pendant un certain temps. La difficulté du jet de compétence dépend de la gravité de la blessure (cf. la *Table de Stabilisation*, ci-dessous).

A la fin de cette période, un nouveau jet de compétence est nécessaire. Un échec sur le jet de compétence signifie que le personnage subit des dégâts supplémentaires, en fonction de la gravité de la blessure (cf. *Blessures et effets des dégâts*, page 58).

Table de stabilisation

Blessure	Difficulté	Jet nécessaire
Superficielle	–	–
Légère	Moyen (DD 12)	chaque jour
Grave	Délicat (DD15)	chaque heure
Critique	Assez Difficile (DD 18)	chaque minute
Fatale	Difficile (DD21)	chaque tour

Exemple – *Le personnage de Jérémy a été touché par une balle et a déjà subi 23 points de dégâts, ce qui a fait tomber sa VIT à 2. Il va continuer à perdre 1 point de VIT par minute à moins de recevoir une aide médicale. Heureusement, le personnage d'Antoine possède la compétence de Premiers soins. Antoine réussit son jet, ce qui empêche le personnage de Jérémy de perdre un point de VIT pendant une minute. La minute suivante, Antoine refait son jet de compétence. Mais c'est un échec, et le personnage de Jérémy perd 1 point de VIT (il n'en a plus qu'un seul). Antoine fait alors un nouveau jet à la troisième minute et réussit ! Heureusement pour Antoine, les ambulanciers qui arrivent possèdent un meilleur score en Premiers soins et vont pouvoir transporter le personnage de Tony jusqu'à l'hôpital le plus proche où il sera soigné.*

Un patient stabilisé peut être déplacé vers une structure médicale, que ce soit par ambulance ou par tout autre moyen, pour y être traité.

Traitement

Le Traitement représente l'aspect actif de la médecine. Le médecin suture, soigne et répare certains des dégâts causés par un accident ou un événement violent. Cela peut se manifester par de la chirurgie pour retirer les corps étrangers, réduire les fractures, supprimer les tissus morts ou les toxines , etc.

Table de traitement

Blessure	Difficulté	Temps nécessaire
Superficielle	–	–
Légère	Moyen (DD 12)	1d6 minutes
Grave	Assez Difficile (DD18)	1d6 heures
Critique	Difficile (DD 21)	2d6 heures
Fatale	Très Difficile (DD24)	2d6 heures

Les traitements prennent généralement moins de 24 heures. Même si certains peuvent prendre beaucoup plus de temps, ils ne demandent que rarement la présence constante d'un médecin : il s'agit des traitements antibiotiques à long terme, des chimiothérapies, etc.

Un traitement réussit peut « guérir » jusqu'à la moitié des dégâts provoqués par une blessure. Le temps nécessaire pour traiter correctement un patient est indiqué sur la Table de Traitement ci-dessous, en fonction de la gravité de la blessure. A la fin de la période indiquée, le personnage en charge du patient effectue un jet de Médecine ou de Chirurgie (à la discrétion du MJ) contre le DD indiqué. Un jet réussi signifie que le patient a été complètement stabilisé et cesse de perdre des points de VIT à cause de la blessure. En outre, le patient récupère 10% de ses points de VIT perdus à cause de la blessure par 2 points de marge de réussite (jusqu'à un maximum de 50%).

Exemple – *Le docteur Barrett fait tout son possible pour sauver un patient. Victime d'une explosion, le patient a subi 24 points de dégâts Spéciaux/Mortels. Comme il s'agit d'une blessure critique, le docteur Barrett doit passer 2d6 heures à soigner le patient avant de pouvoir faire un jet de Médecine. Le MJ lance 2d6 et obtient 5. Au bout de 5 heures, le docteur Barrett doit faire un jet de Médecine Difficile (DD 21). Il lance les dés et obtient un total de 24 ! Le patient est stabilisé et cesse de perdre des points de VIT à cause de sa blessure. En outre, il récupère 20% de ses points de VIT perdus à cause de cette blessure.*

Récupération

La récupération représente la guérison naturelle de l'organisme. Les personnages récupèrent un nombre de points de VIT par période de guérison égal à leur VIG. La vitesse à laquelle un personnage récupère ces points dépend du niveau de réalisme du jeu ou de la campagne.

Table de récupération

Niveau de Campagne	Type de Dégâts Subjugaux	Mortels	Spéciaux
Réaliste	Heure	Semaine	Mois
Héroïque	Minute	Jour	Semaine
Légendaire	Tour	Jour	Jour

L'environnement

Chutes

La quantité de dégâts infligée par une chute dépend de la vélocité de l'objet lorsqu'il touche le sol. Les dégâts sont de 1d6 pour 2 mètres de vélocité. Un objet en chute libre gagne mètres de vélocité par seconde. Ceci se traduit sur la table par une augmentation de 2 mètres par seconde tous les 2 mètres de chute. La vélocité maximale d'un objet en chute libre dans la gravité terrestre est de 60 mètres par seconde. C'est ce qu'on appelle la « vélocité terminale ».

Les dégâts dus aux chutes sont des dégâts Contondants/Mortels. Un personnage peut soustraire sa ROB aux dégâts subis avant de les appliquer à sa VIT.

Table de chute

Distance de chute (m)	Vtesse (m/sec)	Dégâts aléatoires	Dégâts fixes	Temps (secondes)	Notes/Exemples
1-2	2 m/s	1d6	3	1	Echelle
3-4	4 m/s	2d6	6	1	1 étage
5-6	6 m/s	3d6	9	1	2 étages
7-8	8 m/s	4d6	12	1	
9-10	10 m/s	5d6	15	1	5 étages
11-14	12 m/s	6d6	18	2	
15-18	14 m/s	7d6	21	2	Chêne
19-22	16 m/s	8d6	24	2	
23-26	18 m/s	9d6	27	2	
27-30	20 m/s	10d6	30	2	10 étages
31-36	22 m/s	11d6	33	3	
37-42	24 m/s	12d6	36	3	
43-48	26 m/s	13d6	39	3	
49-54	28 m/s	14d6	42	3	
55-60	30 m/s	15d6	45	3	20 étages
61-68	32 m/s	16d6	48	4	
69-76	34 m/s	17d6	51	4	
77-84	36 m/s	18d6	54	4	
85-92	38 m/s	19d6	57	4	
93-100	40 m/s	20d6	60	4	Statue de la Liberté
101-110	42 m/s	21d6	63	5	
111-120	44 m/s	22d6	66	5	Sequoïa géant
121-130	46 m/s	23d6	69	5	
131-140	48 m/s	24d6	72	5	
141-150	50 m/s	25d6	75	5	
151-162	52 m/s	26d6	78	6	
163-174	54 m/s	27d6	81	6	
175-186	56 m/s	28d6	84	6	
187-198	58 m/s	29d6	87	6	
199-210	60 m/s	30d6	90	6	Vitesse maximale

Pour déterminer la quantité de dégâts subis après une chute, il vous suffit de trouver la longueur de la chute dans la première colonne de la Table de Chute, puis de consulter la ligne correspondante dans la colonne « Dégâts aléatoires ». Le MJ peut également utiliser la « Valeur fixe » pour accélérer le jeu.

Exemple – *Le personnage de Marie est tombé du toit d'un bâtiment de six étages. Le MJ détermine que cela représente 24 mètres, puis il consulte la Table de Chute et suit la colonne « distance de chute » jusqu'à la ligne « 23-26 ». Dans la colonne « dégâts aléatoires », cela correspond à 9d6 points de dégâts et à une chute de 2 secondes (moins d'un tour). Le MJ attrape 9 dés et suggère à Marie de relire les règles d'utilisation des points d'action pour réduire les dégâts…*

Un moyen rapide d'estimer les dégâts dus à une chute est de déterminer la durée de la chute en secondes et de multiplier ce nombre par 5 (maximum 30) : c'est le nombre de dés de dégâts que le personnage encaissera à la fin de sa chute.

Asphyxie & noyade

Un personnage conscient peut retenir sa respiration pendant VIG × 10 tours avant de subir des effets dommageables. Cette valeur est réduite de moitié si le personnage est actif (s'il nage, qu'il se bat ou qu'il fait quelque autre effort physique). Une fois ce temps écoulé, le personnage subit des dégâts subjugaux à chaque tour.

Exemple – *Le personnage de Michaël a 5 en VIG. Il est tombé dans un lac, mais ne sait pas nager et coule. Il peut retenir sa respiration pendant 50 tours (2 minutes 30) avant de subir des dégâts… à moins qu'il ne panique et se fatigue, auquel cas il ne pourra retenir son souffle que pendant 25 tours.*

La quantité de dégâts subjugaux subis dépend du niveau d'activité du personnage. Un personnage passif ou calme subit 1 point de dégâts subjugaux par tour. Un personnage actif subit 2 points de dégâts subjugaux par tour. La ROB ne s'applique pas à ces dégâts.

Si les points de VIT d'un personnage tombent à 0, il sombre dans l'inconscience. Un personnage inconscient qui continue à manquer d'air subit 1d6 points de dégâts Sp/M par tour. Un personnage qui perd tous ses points de VIT en dégâts mortels à cause du manque d'air suffoque ou se noie. Considérez la mort par suffocation/noyade comme une seule blessure Grave : une stabilisation réussie (c'est-à-dire un jet de Premiers soins ou de Médecine) permet de restaurer les points de VIT du personnage à la moitié de leur niveau antérieur (avant la « mort »).

Les éléments

L'exposition aux éléments peut infliger des dégâts aux personnages non protégés, et une exposition prolongée peut même tuer un personnage. Pour déterminer la quantité de dégâts infligés par un élément, il suffit de déterminer sa gravité, puis de consulter la table ci-dessous.

Tous les éléments dangereux utilisent la même table, car les effets des éléments difficiles sont les mêmes en termes de jeu.

Table des éléments

Gravité	Dégâts	Exemples
Mineure	1d6/jour	Séjour dans le désert
Modérée	1d6/heure	Tempête de sable, blizzard
Forte	1d6/minute	Froid extrême
Très forte	1d6/tour	Feu, radiation mineure
Extrême	1d6/seconde	Radiation intense

Elément	Type de dégâts
Vent	Contondants/Sonnants
Feu	Contondants/Mortels
Electricité	Pénétrants/Mortels
Radiation	Spéciaux/Mortels

Cartes & figurines

Il est parfois difficile de se souvenir des agissements de tous les personnages joueurs et PNJ à la fois, en particulier lorsque ces derniers sont nombreux.

L'utilisation de figurines et de plans facilite grandement les choses, et ajoute un aspect visuel important au jeu. Il est bien plus facile de regarder sur une carte où se trouve un personnage que d'essayer de s'en souvenir d'un tour à l'autre.

Figurines

Nous vous recommandons d'utiliser les figurines en métal (évitez le plomb) de 25mm de haut que l'on trouve dans la plupart des magasins de jeux. Si vous n'en possédez pas et que vous ne désirez pas en acquérir, vous pouvez les remplacer par des pions en plastiques issus d'autres jeux, ou même de petits morceaux de carton ou de papier que vous aurez marqués afin de pouvoir les identifier.

Cartes

Une carte peut être quelque chose d'aussi simple qu'un morceau de papier sur lequel vous aurez tracé les bâtiments et les arbres, ou même la table de jeu elle-même avec divers objets représentant les éléments topographiques.

Nous vous conseillons d'utiliser l'échelle du 1/40e (1 m = 2,5 cm) sur vos cartes. Vous pouvez utiliser une règle pour mesurer les distances ou laisser le MJ les estimer à vue de nez.

Si vous avez besoin de dessiner vos propres cartes, vous pouvez demander à un ami doué pour le dessin. Mais gardez en mémoire qu'une carte n'a pas besoin d'être une œuvre d'art. Tant que tout le monde peut distinguer les bâtiments des arbres, tout va bien.

Vous pouvez également vous procurer des cartes issues d'autres jeux dans les boutiques spécialisées. Certaines utilisent des hexagones, d'autres des carreaux. Elles sont d'échelle variable, mais tant que joueurs et MJ s'entendent sur ce point (sur la distance que chaque case représente), elles sont tout à fait utilisables.

Vous avez aussi la possibilité d'utiliser un tableau en vinyl, couvert d'hexagones ou de carreaux de taille variable selon les modèles. Nous vous recommandons des hexagones de 2,5 cm de largeur. L'avantage de ces planches en vinyle est que vous pouvez écrire et dessiner dessus avec un feutre spécial, puis les effacer avec un chiffon.

Armure

Les armures possèdent des attributs qui définissent leurs performances en termes de jeu. Ce sont des attributs différents de ceux des personnages, mais leur fonction est similaire.

Les attributs qui définissent les armures sont la Valeur d'Armure (« VA »), les Zones Protégées, La Force Minimum (« FOR Min »), le Poids (« Pds »), le Prix et les Notes.

Facteur de Protection (FP)

Le Facteur de Protection indique le nombre de points de protection que confère l'armure. Ces points sont déduits des dégâts subis par le personnage. Par exemple, un FP de 10 réduit une attaque de 16 points à 6 points de dégâts. Le FP de l'armure s'applique à toutes les formes de dégâts, sauf mention contraire dans la description (par exemple, la cotte de mailles ne protège pas aussi bien des attaques Contondantes et perforantes que des attaques tranchantes).

Zones Protégées

Ce sont les codes numériques des zones corporelles protégées par l'armure (cf. *Table de Localisation des Attaques*, page 75). La VA de l'armure s'applique à toutes les attaques qui touchent l'une de ces zones. Si le MJ n'utilise pas la règle de Localisation des attaques, vous pouvez ignorer cette entrée.

FOR Minimum (FOR Min)

C'est la FOR minimum nécessaire pour se déplacer et se battre sans être gêné par le poids de l'armure. Les armures lourdes et rigides auront une FOR Min supérieure aux armures souples et qui ne gênent pas les mouvements du personnage.

Si un personnage possède une FOR inférieure à la FOR Min de l'armure qu'il porte, il subit un malus à sa DEX et à son MVT de –1 par point de FOR en dessous du minimum requis. Ce malus temporaire affecte également l'INI du personnage, et bien sûr les compétences reposant sur la DEX.

Exemple – *Bob a 3 en FOR et 5 en DEX. Il enfile une armure de samouraï, qui possède une FOR minimum de 4. Comme la FOR de Bob est inférieure à la FOR Minimum de l'armure qu'il porte, il subit un malus temporaire de –1 à sa DEX et son MVT, tant qu'il porte cette armure.*

Table des armures

Armure	*VA*	*Loc*	*FORmin*	*Pds*	*Prix*	*Notes*
Vêtements légers	1	var.	0	1		Vêtements d'été
Vêtements épais	2	var.	1	4		Vêtements d'hiver
Brigandine	8	7-15	4	4		½ VA contre dgts subjugaux
Cotte de maille	12	3 5-15	5	10		½ VA contre dgts subjugaux
Casque de football	10	3-4	2	2		
Protections de football	10	7-8 10-11 13-15	4	8		
Casque en kevlar	14	3-4	2	1		Casque militaire/policier
Cuir	6	7-15	3	2		½ VA contre dgts subjugaux
Armure de plaque	16	3-18	8	30		½ VA contre dgts subjugaux
Armure de plaque partielle						
Sections de plaque	16	3-4 7-13	6	20		½ VA contre dgts subjugaux
Sections de cotte de mailles	12	5-6 14-18	—	—		½ VA contre dgts subjugaux
Armure de samouraï	14	3-18	5			½ VA contre dgts subjugaux
Tenue spatiale moderne	6	3-18	5	125		XX° siècle ; autonomie de 7 heures
Tenu spatiale futuriste	10	3-18	3	25		SF , autonomie de 24 heures
Armure de space marine	15	3-18	3	6		SF ; ½ VA contre dgts subjugaux
Armures modernes						
Niveau IIA	10	7-12	3	1		½ VA contre armes perforantes
Niveau II	12	7-12	3	1		½ VA contre armes perforantes
Niveau IIIA	14	7-12	3	1.5		½ VA contre armes perforantes
Niveau III	16	7-12	4	1.5		½ VA contre armes perforantes
Tactique	18	6-13	5	2		½ VA contre armes perforantes
Renforcée	20	13	2	.5		

Un personnage qui possède un score de FOR supérieur à la FOR minimum de l'armure ne bénéficie d'aucun bonus.

Poids (pds)

Le poids de l'armure, indiqué en kilogrammes. Si vous ne tenez pas compte de l'encombrement dans votre jeu, vous pouvez ignorer cette valeur.

Prix

En règle générale, le prix d'une armure sera indiqué dans cette colonne, dans la monnaie correspondant au décor de campagne utilisé. Nous avons laissé cette colonne vide dans ce livre car il serait impossible de dresser une liste précise des prix pour tous les univers.

Les MJ devraient compléter la liste des prix en fonction de leur cadre de jeu. Vous trouverez des prix correspondant à divers univers dans les autres produits *Action! System* et sur le site officiel de l'*Action! System* (www.action-system.com).

Notes

Les Notes présentent des informations supplémentaires sur les armures, comme « ½ VA contres les dégâts contondants ».

Armes

Attributs des armes

Les armes possèdent divers attributs qui définissent leurs performances en termes de jeu.

Les attributs qui décrivent les armes de contact sont les Dégâts (dgts), le Type, la Taille, le Facteur d'Initiative (Init), la Précision (Préc), la FOR Minimum (FOR Min), le Poids (Pds), le Prix et les Notes.

Les attributs qui décrivent les armes à distance sont les Dégâts (dgts), le Type, la Taille, le Facteur de Précision (Préc), la FOR Minimum, (FOR Min), la portée maximale (Max), la Cadence de Tir (CdT), les Munitions (Mun), le Poids (Pds), le Prix et les Notes.

Dégâts (dgts)

Le facteur de dégâts de l'arme indique le nombre de dés de dégâts à lancer lorsqu'elle est utilisée par un personnage doté d'une FOR égale à la FOR minium requise pour cette arme.

Exemple – *Spike, le personnage d'Hervé, a 3 en FOR. Pendant une bagarre, Spike ramasse une chaîne. Cette arme a un facteur de dégâts de 3d6 et une FOR minimum de 3. Comme la FOR de Spike est égale à la FOR minimum de la chaîne, Spike infligera 3d6 points de dégâts avec cette arme.*

Si le MJ désire utiliser la méthode des « valeurs fixes » pour les dégâts, il lui suffit de convertir les dégâts indiqués en multipliant le nombre de dés par 3 avant d'ajouter les éventuels bonus.

Exemple – *Normalement, Spike inflige 3d6 points de dégâts avec sa chaîne. Pour convertir ces dégâts en une valeur fixe, Hervé multiplie le nombre de dés par 3 : Spike inflige donc 9 points de dégâts avec sa chaîne lorsqu'on utilise cette méthode.*

Les personnages ayant une FOR supérieure à la FOR minium indiquée infligeront des dégâts supplémentaires. En revanche, les personnages ayant une FOR inférieure à ce minimum infligeront des dégâts réduits (cf. *FOR Minimum*, ci-dessous) .

Type

Cette colonne indique le type de dégâts infligés par l'arme. La lettre avant la barre signifie :

C = Contondants (l'armure et la ROB s'appliquent)
P = Pénétrants (l'armure seule s'applique)
Sp = Spéciaux (l'armure et la ROB ne s'appliquent pas forcément ; voir les notes).

La lettre après la barre signifie :

S = Subjugaux
M = Mortels
Sp = Spéciaux (voir les notes pour les effets exacts)

Par exemple, « P/M » indique que l'arme inflige des dégâts pénétrants mortels : on y soustrait l'armure, mais pas la ROB, avant de les déduire de la VIT du personnage.

Taille

Chaque arme possède une « distance optimale ». C'est la distance à laquelle son porteur doit se tenir de son adversaire pour manier efficacement son arme.

La distance optimale est de 1 mètre pour les armes courtes (comme les couteaux, les épées courtes et les coups de poing), 2 mètres pour les armes intermédiaires (comme les épées, les gourdins et les coups de pied) et 3 mètres pour les armes longues (comme la plupart des armes d'hast).

Lorsque les deux personnages se battent avec des armes de taille similaire, aucun des deux ne reçoit un bonus, même s'ils sont à distance optimale.

En revanche, lorsque deux adversaires manient des armes de taille différente, le personnage maniant l'arme la plus longue reçoit un bonus de +3 à son INI et de +3 à sa DEF.

Si l'adversaire réussit à le toucher avec son arme plus courte, le bonus est inversé, pour simuler le fait que le personnage maniant l'arme la plus courte s'est rapproché de son adversaire. Le personnage ayant l'arme la plus longue peut reculer et reprendre l'avantage et les bonus correspondants.

Exemple – *Le personnage de Jérémy est un gladiateur qui se bat dans une arène. Il manie une lance et son adversaire utilise une épée courte. Comme la lance de Jérémy est une arme Longue, sa distance optimale est de 3 mètres, alors que celle de son adversaire est de 1 mètre. Tant que le personnage de Jérémy reste à 3 mètres de son adversaire, il bénéficie d'un bonus de +3 à son INI et à sa DEF. Mais si son adversaire réussit à le toucher, il se rapproche du personnage de Jérémy et se trouve à son tour à distance optimale (1 mètre) et récupère le bonus de +3 à l'INI et à la DEF, alors que le personnage de Jérémy ne bénéficie plus de ce bonus.*

Facteur d'Initiative (Init)

Certaines armes sont plus encombrantes et difficiles à manier que d'autres. D'autres sont au contraire plus petites et mieux équilibrées. Pour représenter ces différences de conception, de poids et d'équilibre, chaque arme possède un modificateur d'Initiative (Init) qui s'applique sous la forme de modificateur temporaire au score d'INI du personnage qui manie l'arme. Le facteur d'Initiative peut être positif, négatif, ou nul.

Lorsque le personnage cesse d'utiliser l'arme, le facteur d'Initiative de cette dernière ne s'applique plus. Si le personnage s'empare d'une nouvelle arme, c'est le facteur d'Initiative de cette dernière qui est alors utilisé.

Le Facteur d'Initiative s'ajoute à tous les autres modificateurs d'INI dus à la FOR (cf. *FOR Minimum*, ci-dessous) ou autres (aptitudes surnaturelles, traits particuliers, etc.).

Précision (préc)

Cette valeur représente la précision naturelle de l'arme. Le facteur de Précision (« Préc ») s'ajoute au jet de compétence du personnage lorsqu'il utilise cette arme.

Exemple – *Gaëlle interprète Elissa Longstreet, une espionne de l'Armée Coloniale pendant la Révolution Américaine. Elissa a un score de +5 en Armes à poudre noire. Au cours d'une aventure, elle est prise en train de traverser le territoire britannique.*

Alors que que deux soldats britanniques s'approchent d'elle, Elissa sort un pistolet qu'elle avait dissimulé dans son sac et tire sur l'un des soldats. Comme les armes à poudre noire sont bien moins précises que les armes à feu modernes, elles subissent un malus de Préc. de –1. Gaëlle doit donc faire son jet d'attaque avec un score de 5-1=4.

Facteur de portée (FP)

Le Facteur de Portée reflète la précision naturelle de l'arme à longue portée. Le Facteur de Portée (FP) est un bonus utilisable pour réduire les modificateurs négatifs dus aux tirs à longue portée. Par exemple, un Facteur de Portée de +2 permet à un personnage utilisant son arme avec un malus de portée de –4 de réduire ce dernier malus à –2. Le Facteur de Portée ne peut en aucun cas faire passer le modificateur de portée en positif.

Force minimum (FOR Min)

La plupart des armes ont un score minimum de FOR. C'est la FOR minimale requise pour manier correctement cette arme. Les armes de grande taille ou mal équilibrées auront une FOR minimum plus élevée que les petites armes équilibrés. Lorsque la mention « servants » apparaît dans cette colonne, cela signifie qu'il faut au moins deux personnages pour manipuler cette arme, et qu'aucun bonus ou malus ne découlent de leurs scores de FOR.

Si le score de FOR d'un personnage est inférieur à la FOR minimum indiquée, il subit un malus à la fois à son INI et à tous ses jets de compétence avec cette arme. Chaque point de FOR en dessous de la FOR minimum lui inflige un malus de –1 à son INI et à ses jets de compétence avec cette arme. Dans le cas des armes de contact et des arcs, les dégâts de l'arme sont également réduits de 1d6.

Ces malus viennent s'ajouter à tous les modificateurs d'initiative (Init) et de précision (Préc) attachés à l'arme en question. Si les dégâts d'une arme de contact sont réduits à « 0d6 » à cause d'une FOR insuffisante, le personnage ne peut tout simplement pas manier l'arme avec suffisamment de précision pour infliger des dégâts lors d'un combat.

Exemple – *Bob a 5 en FOR, 4 en DEX et +5 en Armes automatiques. Bob s'empare d'un fusil automatique B.A.G 92 (Préc –2, Init –1 et FOR Min 6). Comme Bob a 4 en FOR (2 points de moins que la FOR Min de l'arme) il subit un malus supplémentaire de –2 à son Initiative et à ses jets de compétence. Le modificateur final à ses jets de compétence est de –4 et celui de son Initiative est de –3. Le jet de compétence de BOB sera donc de : DEX (5) + Compétence (5) + Préc (-2) + Malus de FOR (-2) + 3d6… ou 3d6+6*

Si le personnage possède un score de FOR supérieur à la FOR minimum de l'arme qu'il utilise, il inflige des dégâts supplémentaires. Pour chaque pont de FOR au-dessus de la FOR minimum indiquée, le personnage inflige 1d6 points de dégâts supplémentaire, jusqu'à un maximum égale au double des dégâts normaux de l'arme. Avoir une FOR élevée ne permet pas à un personnage d'infliger des dégâts supplémentaires avec un arc, une arbalète, une arme à feu ou une arme à énergie.

Exemple – *Bob est à court de munitions, mais les ennemis continuent d'arriver, aussi dégaine-t-il son couteau de combat. Un couteau a une FOR Min de 2 est des dégâts de base de 1d6. Comme la FOR de Bob (4) est de 2 points supérieure à la FOR Min de son arme, il pourrait +2d6 points de dégâts avec elle. Malheureusement, il est limité à 2d6 points de dégâts en tout (le double des dégâts de base de l'arme).*

Portée maximale (max)

La portée maximale (« max ») est la distance maximale à laquelle une arme à distance, comme un arc ou un fusil, peut espérer toucher une cible qu'elle vise. Même si une arme peut tirer un projectile au-delà de cette distance, les chances de toucher la cible sont plus une question de hasard que de compétence. En conséquence, les tirs au-delà de la portée maximale ne sont pas autorisés dans l'*Action! System*.

Cadence de Tir (CdT)

La cadence de tir d'une arme (« CdT ») indique le nombre de projectiles que cette arme peut tirer par tour. Un nombre entier indique le nombre maximum de projectiles que l'on peut tirer en un seul tour. Une fraction indique le nombre de tours nécessaire pour recharger l'arme entre deux tirs (par exemple, « 1/3 » signifie que l'arme ne peut tirer qu'une fois tous les trois tours).

Munitions (mun)

La capacité de munitions (« mun ») indique le nombre de projectiles qu'une arme à distance peut contenir.

Les armes à distance simples, comme les arcs ou les arbalètes, ont une capacité de munitions de 1, car elles n'ont pas de « réservoir ».

Poids (pds)

Le poids de l'arme, indiqué en kilogrammes.

Si vous ne tenez pas compte de l'encombrement des personnages dans votre jeu, vous pouvez ignorer cette valeur.

Prix

En règle générale, le prix d'une arme sera indiqué dans cette colonne, dans la monnaie correspondant au décor de campagne utilisé. Nous avons laissé cette colonne vide dans ce livre car il serait impossible de dresser une liste précise des prix pour tous les univers.

Les MJ devraient compléter la liste des prix en fonction de leur cadre de jeu. Vous trouverez des prix correspondant à divers univers dans les autres produits *Action! System* et sur le site officiel de l'*Action! System* (www.action-system.com).

Notes

Cette colonne fournit des informations supplémentaires sur une arme, comme des exemples de modèles, des effets particuliers, et des remarques sur son utilisation ou des exceptions aux règles de base. Les *Règles de Base de l'Action! System* ne proposent aucune note particulière pour les armes, mais les Extensions et les Variantes pourront en ajouter.

Exemple – *Steve mène une campagne de science-fiction dans laquelle les pistolets à aiguilles ont un taux de pénétration des armures beaucoup plus élevé que les autres armes. Steve décide donc d'indiquer dans la colonne « Notes » que les pistolets à aiguilles réduisent de moitié la valeur d'armure de la cible.*

Table des armes de contact

Dgts	Type	Taille	Init	Préc	FORMin	Pds	Prix	Notes
Hache de bataille	4	P/M	M	-2	-1	5	10	
Hachette	2	P/M	M	0	0	3	1	
Batte en aluminium	3	C/M	M	-1	0	3	1	
Batte en bois	3	C/M	M	-1	0	3	2	
Bâton de police	2	C/M	M	0	0	2	0 ,5	
Baïonnette	2	P/M	M	-2	0	3	0,5	S'ajoute au poids du fusil
Epée large	4	P/M	M	-1	0	4	6	
Cane-épée	2	P/M	M	0	0	3	0,5	
Chaîne	3	C/M	M/L	-2	-1	3	1	
Gourdin	3	C/M	M	-1	0	3	1	Branche, armes improvisées
Massue	5	C/M	M	-2	-1	5	8	Testubô japonais
Fleuret	2	P/M	M	0	0	3	0,5	
Fléau	3	P/M	M	-1	-1	3	5	
Faucheur	5	P/M	L	-2	-1	5	6	Naginata japonais
Hallebarde	4	P/M	L	-2	-1	4	5	öno japonais
Katana	4	P/M	M	0	0	3	1,5	Epée longue des samouraïs
Coup de pied	spécial	C/S	M	0	0	–	–	Dégats de FOR (cf *Table de FOR* page 08)
Couteau	1	P/M	C	0	0	2	0,25	
Lance de cavalerie	3	C/M	L	-2	-1	4	10	
Epée longue	3	P/M	M	0	0	3	3	
Masse	3	P/M	M	0	0	3	4	
Nunchaku	3	P/M	M	0	0	3	1	
Pique	4	P/M	L	-1	-1	3	4	
Coup de poing	spécial	C/S	C	0	0	–	–	Dégats de FOR (cf *Table de FOR* page 08)
Rapière	3	P/M	M	0	0	3	3	
Epée courte	2	P/M	C	0	0	3	2	Glaive
Lance	3	P/M	M	0	0	3	3	
Bâton	2	C/M	M	0	0	2	1	Jô japonais, cane
Bâton à trois sections	3	C/M	L/M	-1	-1	3	3	
Bâton de combat	3	C/M	L	-1	0	3	2	Bô japonais
Epée à deux mains	5	P/M	M	-1	-1	5	7	Claymore, nodachi japonais
Wakizashi	3	P/M	M	0	0	3	1	Epée courte japonaise
Fouet	1	C/M	L	-2	-1	3	0,5	
Epée énergétique	5d6	P/M	M	+1	-2	2	0,5	Poids de la garde, difficile à manier
Batôn étourdisseur	4d6	C/S	M	0	0	2	0,5	High tech, SF
Vibro-hache	5d6	P/M	M	-1	-1	4	6	High tech, SF
Vibro-lame	2d6	P/M	C	+1	0	2	0,25	High tech, SF
Vibro-sabre	4d6	P/M	M	0	0	3	4	High tech, SF

Armes à distance simples

	Dgts	Type	FP	Préc	FORMin	Max	CdT	Mun	Pds	Prix	Notes
Atlatl	3	P/M	0	-2	3	×5	1/2	1	1		
Bola	3	C/M	0	-2	3	×5	–	1	0,25		
Boomerang	3	C/M	0	-2	3	×10	–	1	0,5		
Arc composite	4	P/M	+2	0	3	×20	1/2	1	2		
Arbalète légère	2	P/M	+2	0	3	50	1/3	1	2		
Arbalète lourde	3	P/M	+1	-1	4	50	1/4	1	3,5		
Arc long	4	P/M	+2	0	4	150	1/2	1	3		
Arc court	3	P/M	+2	0	3	100	1/2	1	2		
Fronde	2	C/M	+1	-1	3	100	1/3	1	0,1		
SLINGSHOT	1	C/M	+2	0	2	25	1	1	0,1		
Fusil à harpon	4	P/M	+2	0	3	50	1/4	1	3		Stats hors de l'eau

Pistolets (par calibre)	Dgts	Type	FP	Préc	FORMin	Max	CdT	Mun	Pds	Prix	Notes
.25 ACP semi-auto	1d6	P/M	-1	+1	2	50	4s	6	.5		SA
.22 short semi-auto	1d6	P/M	-1	+2	2	50	4s	6	.5		SA
.32 ACP snub-nose	2d6	P/M	-1	+1	3	50	3s	6	1		RD
.32 ACP revolver	2d6	P/M	0	+2	3	50	3s	6	1		RD
.22 LR semi-auto	2d6	P/M	-1	+1	2	50	4s	12	1		SA
9mm short	2d6+2	P/M	0	+2	3	50	4s	6	1.5		SA
.45 ACP (1865)	3d6	P/M	0	+2	3	50	2s	6	2		Peacemaker, RS
.45 ACP (1980)	3d6	P/M	0	+2	3	50	4s	7	2		M-1911A1, SA
9mm Para	4d6	P/M	0	+2	3	50	4s	15	2		SA
.357 Mag. snub-nose	4d6	P/M	-1	+1	3	50	3s	6	1.5		RD
.357 Mag. 6» barrel	4d6	P/M	0	+2	3	50	3s	6	2		RD
10mm Auto	4d6	P/M	0	+2	3	50	4s	10	2		SA
.41 Mag. snub-nose	5d6	P/M	-1	+1	4	50	3s	6	2		RD
.41 Mag. 6'' barrel	5d6	P/M	0	+2	4	50	3s	6	2.5		RD
.44 Mag. 6'' barrel	5d6	P/M	0	+2	4	50	3s	6	2.5		RD
.50 Desert Eagle	6d6	P/M	0	+2	5	50	4s	10	3		SA
Fusils (par calibre)	**Dgts**	**Type**	**FP**	**Préc**	**FORMin**	**Max**	**CdT**	**Mun**	**Pds**	**Prix**	**Notes**
.22 carbine	2d6	P/M	+1	+3	3	200	4s	10	1.5		
9mm short	2d6+2	P/M	+1	+3	3	200	4s	5	1		
12 gauge slug	6d6	P/M	+1	+4	5	100	2	5	3		PA; magasin de 5 ou 8 balles
.30 carbine	5d6	P/M	+1	+3	4	200	4s	5	3		SA
5.56mm NATO carb.	5d6+2	P/M	+1	+3	4	200	4/20	30	3		SA/AF/AB; CAR-15
5.56mm NATO rifle	5d6+2	P/M	+1	+4	4	500	4/20	30	3.5		SA/AF//AB; M-16
7.62 x 39mm NATO	7d6	P/M	+1	+4	4	600	4/20	30	4		SA/AF/AB; FN-FAL
.50 cal. rifle	9d6	P/M	+1	+4	6	1000	3s	5	6		SA; Barrett M82A1
Armes de SF	***Dgts***	***Type***	***FP***	***Préc***	***FORMin***	***Max***	***CdT***	***Mun***	***Pds***	***Prix***	***Notes***
Pistolet blaster	4d6	P/M	0	+2	2	100	1	30	1		
Carabine blaster	6d6	P/M	+1	+3	3	200	1-5	40	2		
Fusil blaster	8d6	P/M	+1	+4	5	400	1	30	4		
Pistolet miniature	3d6	P/M	-1	+1	2	50	1	20	.5		
Pistolaser	4d6	P/M	0	+2	3	100	1	25	1		
Fusilaser	6d6	P/M	+1	+4	4	500	1	50	3		
Pistolet à aiguilles	3d6	P/M	0	+2	3	50	1	20	1		Perce-armure
Armes lourdes (par calibre)	***Dgts***	***Type***	***FP***	***Préc***	***FORMin***	***Max***	***CdT***	***Mun***	***Pds***	***Prix***	***Notes***
7.62mm Light MG											
version tracté	5d6+2	P/M	+2	+5	3	1000	20	100	15		Bipod/tripod; AF; M-60
version portable	5d6+2	P/M	+1	+4	5	1000	20	100	9		Carried; AF; M-60
.50 cal. MG	9d6	P/M	+2	+5	4	1000	20	100	30		AF; M-2
Canons	***Dgts***	***Type***	***FP***	***Préc***	***FORMin***	***Max***	***CdT***	***Mun***	***Pds***	***Prix***	***Notes***
Canon mobile, petit	12d6	C/M	+1	+3	Servants	1000	1/10	1	1000		«6 pounder» (XVIII° siècle)
Canon mobile, intermédiaire	15d6	C/M	+1	+3	Servants	1000	1/10	1	1000		«12 pounder» (XIX° siècle)
155mm	18d6	C/M	+2	+5	Servants	22 km	1/4	1	7154		M198 Howitzer
Canons de navire, 16-in.	24d6	P/M	+3	+8	Servants	50 km	1/20	1	—		canons de navire
Armes de soutien	**Dgts**	**Type**	**FP**	**Préc**	**FORMin**	**Max**	**CdT**	**Mun**	**Pds**	**Prix**	**Notes**
Lance-flammes	4d6	C/M	+2	+2	4	40	1	50	32		M2-2
Grenade à fragmentation	6d6	P/M	0	0	3	FORx5	1/2	—	.4		M33A1, M57; EX
Grenade lacrymogène	6d6	Sp/Sp	0	0	3	FORx5	1/2	—	.4		M47 (CS); EX
Grenade étourdissante	6d6	C/S	0	0	3	FORx5	1/2	—	.4		«flash-bang»; EX
Lance-roquettes M1	10d6	P/M	+1	+3	4	110	1/5	1	6		WWII Bazooka
M72A2 LAW	10d6	P/M	+1	+2	2	350	1	—	2.4		Disposable weapon; EX
Mortier de 81mm	12d6	P/M	+1	+4	Servants	1000	1/2	1	18		EX
GAP	10d6	P/M	+1	+3	3	100	1/4	1	6		Grenade autopropulsée; RPG-7; EX

Objets inanimés

Il arrivera tôt ou tard un moment où le MJ ou l'un des joueurs voudront savoir si une attaque peut traverser un certain matériau, qu'il s'agisse d'un mur, d'une porte ou même du blindage d'un tank.

Alors que les créatures vivantes ont des points de Vitalité, les objets non vivants ou des points de Structure. Ces derniers fonctionnent exactement comme les points de Vitalité, excepté qu'à 0 point de Structure, un objet ne « meure » pas (puisqu'il n'est pas vivant, de toute façon).

Un objet ayant perdu tous ses points de Structure est détruit. « détruit » peut signifier diverses choses, selon la nature de l'objet et l'appréciation du MJ. Un véhicule détruit est immobilisé, une fenêtre est brisée, un mur est démoli, une porte en bois est éventrée, etc.

Lorsqu'un objet a subi un total de points de dégâts égal au double de ses points de Structure, il est anéanti, et ne peut plus être réparé. Un véhicule « anéanti » tombe en morceaux, un mur est pulvérisé, une porte en bois est réduite en copeaux, etc.

Valeurs réalistes

Les tables ci-contre indiquent les points de structure nécessaires pour pénétrer ou détruire les matériaux les plus couramment rencontrés en cours de jeu (selon les univers).

Si le MJ désire leur appliquer une VA (afin de conserver une trace des dégâts cumulés, par exemple), il lui suffit de répartir équitablement cette valeur entre la VA et les points de Structure. Par exemple, une plaque d'aluminium possède 210 points de Structure d'après cette table. On considèrera donc qu'elle a une VA de 105 et 105 points de structure.

Valeurs Héroïques/Légendaires

Si le MJ désire utiliser les VA et points de Structure des objets dans un jeu Héroïque ou Légendaire, il lui suffit d'utiliser la table ci-dessous.

C'est particulièrement vrai pour les jeux mettant en scène des super-héros ou inspirés des animés japonais, car ces valeurs augmentent l'impression de puissance du jeu, et permettent aux personnages d'avoir un plus grand impact sur le monde alentour.

VA des matériaux courants

	Epaisseur				
Matériau	*10mm*	*20mm*	*50mm*	*150mm*	*1m*
Acier trempé	26	52	130	390	2600
Acier	18	36	90	270	1800
Alliage d'aluminium	14	28	70	210	1400
Bois léger	1	2	5	15	100
Bois lourd	2	4	10	30	200
Bronze	10	20	50	150	1000
Ciment	2	4	10	30	200
Pierre	2	4	10	30	200
Plexiglas blindé	12	24	60	180	1200
Plexiglas standard	2	4	10	30	200
Verre	1	2	5	15	100

Table de solidité des Objets

Matériau ou objet	*VA*	*Structure*
Armes		
Arme lourde	18	24-27
Pistolet	12	6-12
Fusil	12	15-21
Epée	12	12-18
Très grosse arme lourde	18	36
Meubles		
Etagère, petite	9	12
Etagère, grande	12	18
Bibliothèque	12	24
Casier en bois	12	21
Chaise standard	9	9
Fauteuil en cuir	9	12
Pot de chambre	6	6
Ordinateur personnel	6	6
Ordinateur central	9	15
Bureau, petit	9	12
Bureau, petit (bois)	12	18
Bureau, grand (métal)	15	24
Armoire, petite (métal)	12	12
Armoire, grande (métal)	15	18
Meuble (bois léger)	9	9
Meuble (bois massif)	12	15
Meuble, plastique	6	9
Meuble, acier	15	15
Verre	2	3
Verre blindé	6	3
Cheminée	15	30
Tableau, petit	6	3
Tableau, grand	9	3
Table, pique-nique	9	21
Table, moyenne	9	12
Table, grande	12	15
Baignoire	9	9
Extérieur, divers		
Cabanon	9	3
Rocher	15	29
Pont, petit (1.6 ktonnes)	27	21
Pont, grand (100 ktonnes)	27	27
Buissons	6	6
Terre, par mètre cube	0	30
Mannequin	9	9
Rails de chemin de fer	12	15
Pierre, par mètre cube	15	57
Poteau téléphonique	15	15
Arbres		
Petit arbre (2m ou moins)	12	15
Arme moyen (15m ou moins)	15	24
Grand arbre	15	33

Table de solidité des Objets

Matériau ou objet	*VA*	*Structure*
Véhicules		
Astronef, grand	45	90-240
Astronef, moyen	30	60-120
Astronef, petit	30	30
Automobile	9	45
Avion bimoteur	9	45
Avion léger	9	39
Avion multimoteur	9	54
Bicyclette	9	6
Camion ou bus	12	51
Char d'assaut (arrière)	42	—
Char d'assaut (avant)	60	60
Char d'assaut (flancs/dessus)	48	—
Char	12	24
Chariot couvert	9	36
Helicoptère	9	52
Hovercraft	15	52
Moto	9	33
Sous-marin	30	60
Voiture blindée	24	54
Wagon	18	45
Machines		
Camera de surveillance	9	3
Photocopieur	18	24
Escalator	27	24
Fax	6	6
Extincteur	12	12
Chariot en métal	12	6
Machine, très légère/petite	9	6
Machine légère	15	12
Machine intermédiaire	21	18
Machinery grande	27	24
Détecteur de métal, portable	3	6
Détecteur de métal, portique	12	9
Moniteur vidéo	6	9
Imprimante de bureau	9	6
Combinaison spatiale	6	9
Téléphone	6	6
Machine à écrire électrique	6	6
Machine à écrire mécanique	6	9
Lecteur DVD	9	6
Distributeur automatique	18	18
Machine à rayons-X	18	18

Table de solidité des Objets

Matériau ou objet	*VA*	*Structure*
Portes		
Porte de sas	24	21
Porte de cité en bois	15	30
Portes de cité en bois (grandes)	24	60+
Porte intéreure en bois	6	9
Porte intérieure de vaisseau	18	12
Porte extérieure en bois	12	9
Porte en métal anti-feu	15	15
Porte de sécurité	30	9
Porte de coffre-fort	45	24
Porte de coffre-fort (grande)	48	27
Verrous		
Verrous ménager	9	6
Verrou supérieur	12	9
Verrou magnétique	15	9
Serrure de sécurité	12	9
Murs et barrières		
Mur blindé	39	21
Barbelés	15	6
Mur de brique	15	9
Mur de ciment	18	15
Cloison domestique	9	9
Mur extérieur domestique	12	9
Mur de bureau	9	9
Cloison de bureau	9	6
Mur de béton armé	24	15
Cloison de vaisseau	24	18
Vehicle gate arm, wooden	6	6
Barrière en barbelés	18	9
Mur en bois	12	9
Divers		
Tonneau	9	18
Console de contrôle, par 2m	12	12
Bidon en métal de 50 litres	12	18
Caisse en bois (petite)	9	6
Caisse en bois (grande)	12	21

Cette section vous explique comment créer et mener des aventures excitantes. Ce sont ces mêmes grandes lignes que nous suivons pour écrire les aventures que nous publions.

Intrigue

La première étape consiste à définir l'intrigue de base. Quels événements vont se produire au cours de l'aventure ? Qui sont les adversaires de héros, et quels sont leurs objectifs ? A quels obstacles les PJ devront-ils faire face ? Toutes les aventures possèdent aussi un thème général, qui peut suggérer les événements qui vont se produire, et vice versa.

Un bon moyen de développer l'intrigue de base et de répondre aux cinq questions suivantes : qui, quoi, où, quand et pourquoi ? Une fois que vous aurez répondu à ces cinq questions, vous aurez normalement tous les éléments composant votre histoire.

Qui ?

Qui est à l'origine de l'action ? Qui commet le crime à la base de l'histoire ?

Antagonistes

Une personne qui fait quelque chose de « mal », d'illégal ou d'intentionnellement dangereux pour autrui est appelée antagoniste. L'antagoniste et le méchant de l'histoire : si un crime ou une injustice est prévue ou commise intentionnellement, c'est généralement par l'antagoniste. Les ennemis sont le plus souvent des personnes, mais ce n'est pas toujours le cas. Il peut parfois s'agir d'un animal, ou même d'un désastre naturel. Par exemple, un tremblement de terre secoue la ville de Los Angeles. Les héros doivent libérer les gens piégés dans les décombres, éteindre les incendies, et accomplir d'autres sauvetages héroïques. Certains malfrats pourraient tenter de tirer parti du chaos pour piller les banques, ce qui exigera l'intervention des héros, mais le tremblement de terre demeure le principal « ennemi » de l'histoire.

Quant aux ennemis humains, ils se divisent en deux catégories. Les ennemis ordinaires sont des adversaires mineurs, comme des bandits ou des soldats. Les « vilains » sont des adversaires particuliers, souvent aussi compétents (et parfois même plus) que les héros. Ce sont le plus souvent les cerveaux qu tirent les ficelles des ennemis ordinaires.

Adversaires ordinaires

Les bandits, soldats ennemis et autres coupe-jarret sont des exemples d'adversaires ordinaires. Ces ennemis de base sont rarement mauvais par essence, même s'ils peuvent commettre des méfaits par obéissance, peur, désespoir, etc.

Leurs actions sont condamnables, mais leurs motivations sont le plus souvent compréhensibles par les héros. Les adversaires forment des obstacles que les PJ devront franchir dans leur quête de justice, pas de véritables ennemis. A quelques rares exceptions près (comme une sentinelle solitaire), les adversaires ordinaires se rencontrent en groupes (de deux adversaires par héros présent, par exemple). Cela augmente le défi pour les héros intrépides, sans parler des possibilités d'actions d'éclat.

Heureusement, les ennemis ordinaires sont loin d'être difficiles à battre par les héros. Ils sont faciles à intimider, tromper, désarmer, éviter ou vaincre d'une façon ou d'une autre. Vous pouvez mettre en avant l'aspect cinématique du jeu (et vous épargner bien du travail) en permettant aux héros de venir rapidement à bout des adversaires ordinaires. Une simple attaque efficace ou un stratagème bien pensé devrait être suffisant pour vaincre un adversaire ordinaire. Cela permet de conserver le rythme de l'action, mais cela renforce également l'importance des héros et freine leur tendance à tuer tous leurs adversaires.

Vilains

Les vauriens au cœur noir et les brigands à la moralité douteuse (ou sans morale du tout) sont les véritables adversaires des PJ héroïques. Ces cerveaux tissent des toiles d'intrigue, de mensonge et de perversion. Ils envoient leurs laquais faire le sale boulot mais mettent rarement en danger leur propre personne afin d'atteindre leurs sombres objectifs.

En fait, il se peut que les héros doivent attendre plusieurs aventures avant de se retrouver face à face avec le vilain (ou même d'apprendre son identité). Ils devront auparavant déjouer ses complots et combattre ses nombreux hommes de main, avant de pouvoir affronter leur véritable ennemi.

Les vilains agissent généralement seuls, bien que deux vilains puissent s'allier à l'occasion afin d'affronter un ennemi particulièrement dangereux. Mais ces pactes durent rarement longtemps, car les vilains ne sont font pas mutuellement confiance. La trahison est aussi naturelle au vilain que la respiration.

D'autres traits courants chez les vilains sont l'orgueil exacerbé, la confiance exagéré qu'ils ont en eux, la cupidité, un esprit pervers, et une tendance à la cruauté gratuite. Les vilains adorent les intrigues complexes destinées à piéger ceux qui risquent de contrecarrer leurs plans. Mais les vilains tirent rarement un enseignement de leurs erreurs, et préfèrent blâmer leurs sous-fifres ou d'autres boucs émissaires de leurs échecs.

Gardez en tête que les ennemis existent uniquement pour être vaincus par les héros. Ne tombez pas dans le piège d'aimer vos vilains au point de perdre cela de vue. Vos joueurs accepteront que leurs adversaires leur échappent souvent et remportent même une victoire temporaire de temps à autres, mais ils risquent de se sentir frustrés s'ils échouent systématiquement parce que vous aimez trop un vilain en particulier.

Protagonistes

Il arrive que ce ne soit pas un « méchant » qui soit à l'origine d'une aventure, mais un « gentil », qu'on appelle alors protagoniste. Si cette personne commet une « mauvaise action » par accident ou provoque des problèmes par ses agissements, il s'agit probablement d'un protagoniste. Malgré leur innocence, leurs actions peuvent provoquer un accident ou mettre une autre personne en danger, ou peut-être provoquer la colère de l'antagoniste (ou « méchant »).

Autres personnages

Outre leurs adversaires, les héros rencontreront de nombreuses autres personnes au cours de leurs aventures. Certaines auront besoin d'aide, comme par exemple un pauvre paysan injustement condamné à mort par un officiel corrompu. D'autres seront des gens du quotidien, comme un aubergiste ou un forgeron de village. D'autres encore seront des membres de la famille des héros, des amis ou des êtres chers. Quelques-uns pourront même être des alliés.

Toutes les personnes rencontrées par les héros ne sont pas forcément des alliés ou des ennemis. Tous ces personnages sont très importants. Ils permettent non seulement de renforcer l'aspect dramatique des histoires (comme le héros réagira-t-il lorsque des bandits kidnapperont sa sœur ?), mais ils rappellent également aux PJ qui sont leurs véritables adversaires.

Prévoyez le nom des autres personnages que les héros risquent de rencontrer au cours de l'aventure, ainsi que quelques notes sur leur personnalité. Prévoir un « tic » pour chaque personnage – comme une femme qui agite constamment son éventail lorsqu'elle s'adresse aux PJ – permet aux joueurs de les mémoriser facilement. Enfin, conserver une trace des informations que vous insérez dans l'histoire. De cette façon, vous pourrez réutiliser les personnages dans d'autres aventures, ce qui permettra aux héros de construire des relations au fil du temps.

Quoi ?

Quelles sont les intentions du ou des vilains ? Elles vont former l'intrigue principale de l'histoire, qui conduira probablement à un conflit avec les héros.

Les vilains peuvent tenter d'atteindre un but personnel, s'enrichir, détruire les héros (ou quelqu'un d'autres), que ce soit en les humiliant, en les délestant de leurs biens ou en les tuant.

Ils peuvent commettre des actes de terrorisme ou de sabotage, ou tenter de construire une machine infernale à déchaîner sur le monde.

Les plans du vilain peuvent être aussi simples ou complexes que vous le souhaitez. Même les intrigues les plus simples peuvent composer des aventures amusantes ; toutefois, les aventures les plus gratifiantes sont généralement celles qui reposent sur des projets machiavéliques, avec des nombreuses fausses pistes et rebondissements.

Où ?

Vous devez à présent déterminer où l'aventure, ou les différentes scènes de l'aventure vont se dérouler.

Essayez de vous mettre à la place d'un réalisateur de cinéma : choisissez des décors intéressants pour vos principales scènes. Pourquoi une bagarre aurait-elle lieu dans la rue si elle peut se dérouler au sommet d'un immeuble, où sur un rocher surplombant une cascade, ou encore sur le pont d'un navire en flammes ?

De même, prévoyez divers éléments que les héros inventifs pourront utiliser. Ce n'est pas évident de se balancer au-dessus d'une pièce pleine d'ennemis si le MJ n'a pas prévu quelque chose à quoi s'accrocher ! Une bonne scène d'action demande beaucoup de « matériel » . Pensez également à prendre des notes sur la façon dont les héros pourraient utiliser tous ces objets, et le Degré de Difficulté des jets de compétence correspondants : cela vous permettra de gagner du temps et de ne pas casser le rythme de la scène.

Quand ?

Quand les événements de l'aventure ont-ils lieu ? Se produisent-ils tous en même temps, ou sur plusieurs jours, ou même plusieurs semaines ? Cela peut avoir une grande importance : plus les héros ont de temps pour enquêter, préparer un plan et trouver de l'équipement et des alliés, mieux ils seront préparés à affronter le paroxysme de l'aventure. C'est parfois une bonne chose, mais pas toujours. Cela dépend de l'intrigue de chaque aventure.

Pourquoi ?

Personne (pas même les méchants) n'agit sans raison. Vous devez considérer les motivations des adversaires, ce qui vous permettra de prévoir leur comportement et leurs réactions en cours de partie.

Les motivations les plus courantes sont la vengeance, la cupidité, la soif de pouvoir, le désir de se mesurer aux PJ, l'envie de nuire, et bien sûr l'amour.

Scènes

Toutes les histoires ont un début, un milieu et une fin. Au début, une menace ou un problème surgissent qui impliquent les personnages dans l'histoire. Au milieu, les héros obtiennent des renseignements supplémentaires. A la fin, les héros règlent le problème – le plus souvent lors d'une scène d'action pleine de suspens. Puis l'épilogue vient clore l'aventure.

Dans l'*Action! System*, les aventures sont divisées en « scènes » semblables à celles d'un film. Chaque scène représente une partie de l'histoire.

L'histoire enchaîne les scènes chaque fois que c'est approprié. En général, une scène s'achève lorsque tout ce que les personnages sont en train de faire (ou d'essayer de faire) est résolu.

Les aventures les plus simples se composent de trois scènes : une Introduction, un Conflit et un Epilogue.

L'Introduction présente le problème et donne parfois aux héros une chance de glaner plus de renseignements. C'est le début et le milieu de l'histoire à la fois. Le Conflit est le paroxysme de l'histoire, et l'Epilogue forme la conclusion.

Mais toutes les aventures ne suivent pas forcément ce canevas. Si c'était le cas, les joueurs finiraient par s'ennuyer. Une fois que vous vous sentirez à l'aise dans la création d'aventures, n'hésitez pas à innover. Vous pourriez faire débuter l'histoire par une petite scène d'action introduisant les personnages clefs de l'aventure, par exemple.

Quelle que soit la structure que vous adoptez pour votre histoire, elle devrait toujours avoir un début, un milieu et une fin.

Une histoire interactive

Dans un jeu de rôle, contrairement à un film ou à un livre, le MJ n'est pas le seul responsable du déroulement de l'histoire. Les actions des héros peuvent avoir une influence majeure sur les événements. Il est donc important que le MJ tente de prévoir les actions des PJ : après tout, si les héros s'envolent pour Paris alors que le reste de l'histoire est censé se passer à Los Angeles, vous allez avoir un problème.

Heureusement, les PJ sont la plupart du temps des héros, et il est assez facile de prévoir leurs réactions dans la plupart des cas. Par exemple, s'ils aperçoivent des brigands en train de détrousser un malheureux, vous pouvez être sûr qu'ils vont intervenir d'une façon ou d'une autre. Il est inutile de prévoir les raisons que pourrait avoir chaque personnage de s'impliquer dans une aventure.

Derniers conseils au MJ

Voici quelques derniers conseils concernant la création des aventures.

Faites correspondre vos scénarios aux goûts des joueurs. Si un joueur aime les jeux politiques complexes, arrangez-vous pour que l'histoire comprenne une intrigue à démêler. Si un autre joueur aime les personnages furtifs, assurez-vous qu'il aura l'occasion d'utiliser sa discrétion. Les joueurs qui obtiennent ce qu'ils aiment ont moins de chances d'être distraits ou de s'ennuyer. En outre, cela fait partie de votre tâche de MJ que de vous assurer que tout le monde s'amuse.

Veillez à ce que chaque héros ait au moins une occasion de briller par aventure. Prévoyez une tâche, une rencontre ou un défi spécialement destiné à chaque PJ. Tous les joueurs ont droit aux feux de la rampe au moins une fois.

Essayez de mettre en avant la personnalité des adversaires : utilisez des voix différentes et variez les expressions. Vous pouvez également prendre un accent, même s'il est caricatural. Levez-vous pour montrer comment un personnage boite quand il marche ; ou agitez vos bras lorsque vous interprétez un colon effrayé. Vous plonger ainsi dans vos différents rôles poussera vos joueurs à faire de même.

Veillez à conserver le rythme de l'action pour refléter un style de jeu héroïque. Ne laissez pas l'aventure s'embourber dans des détails sans importance, comme ce que font les PJ entre les différentes scènes d'action.

D'un autre côté, ne mettez pas fin prématurément à une séquence de préparation ou d'interaction si les joueurs s'amusent. Sachez identifier lorsqu'il est temps de passer à la suite, et utilisez un « fondu enchaîné » cinématique pour aller à la scène suivante. L'intrigue n'a pas besoin de détailler ce que font les personnages entre les scènes d'action. Le MJ peut parfaitement faire un bond dans le futur en annonçant : « Quelques jours plus tard… »

Il vaut mieux que les personnages restent ensemble au fil des aventures. Cependant, certains personnages peuvent tout à fait s'éloigner de temps à autres, ou se diviser en petits groupes. Il est parfois plus logique que certains personnages agissent seuls, comme lorsqu'ils partent en mission de reconnaissance. Mais il est important que tous les personnages souhaitant participer aux scènes majeures de l'aventure en aient l'occasion.

Dernier conseil, mais non des moindres : ne placez jamais les personnages dans une situation où tuer est la seule solution. Ils devraient toujours disposer d'un autre moyen – quel qu'il soit – de résoudre le problème, sans recourir à la violence.

L'*Action! System* est un outil qui vous permet de créer et d'interpréter des personnages de fiction afin de raconter une histoire. Cette section vous propose un récapitulatif des règles de création des personnages ainsi que des tables les plus importantes, afin de vous éviter d'aller et venir entre les différents chapitres de ce livre chaque fois que vous créez un nouveau personnage.

Les personnages créés avec l'*Action! System* possèdent des valeurs numériques qui définissent leurs aptitudes. Chaque personnage possède des *attributs*, des *traits* et des *compétences*.

Concept

La première étape de la création d'un personnage consiste à définir son concept : quel genre de personnage désirez-vous interpréter ? Un héros costaud et volontaire ? Un journaliste malicieux ? Un agent secret furtif ? Une star du rock ?

Il vaut mieux partir sur une idée toute simple.

Exemple – *Rémi veut créer un personnage pour un jeu d'enquête moderne, inspiré des séries de conspirations si populaires à la télévision. Rémi a juste besoin d'une idée de départ. Il y réfléchit un moment et à soudain une idée : « Jack le Boiteux ». Avec cette simple idée nous apprenons donc deux choses : le personnage s'appelle Jack, et il boite.*

Que faire ensuite ? Simplement, répondre aux cinq questions : qui, quoi, pourquoi, quand et où ?

Exemple – *Qui est Jack ? Jack est parfois la forme familière du prénom John, mais ce peut également être un prénom en soi. Jack serait donc le surnom du personnage ? Non. Nous préférons décider qu'il s'agit de son nom. Il lui faut à présent un nom de famille : Smith fera parfaitement l'affaire. Nous savons donc à présent que Jack Smith boite.*

Que fait Jack et où se trouve-t-il aujourd'hui ? Cela ne concerne pas forcément son métier : il peut s'agir d'un hobby, ou même d'un talent que pourrait posséder Jack. Nous y réfléchissons et nous décidons que jack est un ancien astronaute, mais qu'il ne l'est plus. Il pourrait avoir été blessé dans un accident, ce qui expliquerait pourquoi il boite aujourd'hui.

Pourquoi Jack a-t-il été blessé ? Jack était en mission dans l'espace et il a découvert quelque chose. Quoi que ce fût, cela l'a suffisamment secoué pour qu'il commette une maladresse et se blesse.

Où et quand l'accident s'est-il produit ? Etait-ce récemment ? Nous imaginons que Jack a récemment été exclu du programme spatial, et que son accident en a été la cause. Peut-être jack n'a-t-il pas raconté ce qui s'est passé dans l'espace ce jour fatidique. Il aurait donc un secret ?

Rémi note à présent les informations de base au sujet de Jack sur sa fiche de personnage.

Nom du personnage :	*Jack Ross*
Nom du joueur :	*Rémi*
Campagne :	*Agent X (intrigue moderne)*
Nom du MJ :	*Marc*
Niveau de Campagne :	*Réaliste*

Les bases du personnage étant posées, nous pouvons commencer à définir ses attributs.

Achat des attributs

Dans l'*Action! System*, les personnages possèdent des valeurs numériques qui définissent leurs aptitudes de base et qu'on appelle attributs. Chaque personnage peut également posséder des traits et de compétences.

Chaque niveau dans un attribut coûte 1 point d'attribut. Ainsi, une FOR de 5 coûtera 5 points d'attributs.

Chaque joueur reçoit un certain nombre de points à répartir entre les différents attributs de son personnage.

En général, ce nombre est égal à la valeur moyenne des scores des personnages dans le jeu, multipliée par le nombre d'attributs utilisés, le résultat étant arrondi au multiple de 5 le plus proche (voir la table ci-dessous).

Tables des points d'attributs initiaux

Niveau de Campagne	*Score moyen*	×	*Attributs (Règles de Base)*	=	*PA initiaux*
Réaliste	4		6		35
Héroïque	6		6		25
Légendaire	8		6		50

Les attributs peuvent progresser après la création du personnage grâce aux *points d'expérience* (cf. *Expérience*, page 73). Augmenter un attribut d'un niveau coûte 5 fois le nouveau niveau en points d'expérience.

Exemple – *Rémi va participer à un jeu Héroïque : il dispose donc de 35 points d'attribut à répartir entre les Attributs de son personnage. Rémi distribue ces points de la façon suivante : FOR 4, DEX 8, VIG 5, PRS 7, INT 5, VOL 6. Rémi note les scores d'attributs de Jack sur sa fiche de personnage.*

ATTRIBUTS

Attribut	Score	Jet (attr×2)		
FOR	4	8	+ 3d6	Dégâts : 2d6
DEX	8	16	+ 3d6	Poids soulevé : 100 kg
VIG	5	10	+ 3d6	
PRS	7	14	+ 3d6	Persuasion + ____
INT	5	10	+ 3d6	Vigilance + ____
VOL	6	12	+ 3d6	

Calcul des attributs dérivés

Une fois que vous avez déterminé les attributs primaires de votre personnage, il vous faut calculer ses attributs dérivés et le noter sur votre fiche de personnage.

DEF = DEX + 10
INI = (DEX+INT)/2
ROB = (FOR + WIL)/2
VIT = (VIG × 3) + (VOL × 2)
MVT = DEX + (FOR+VIG)/2

Exemple – *Rémi calcule les attributs dérivés de son personnage et les note sur sa fiche. Jack ne porte aucune armure et ne dispose d'aucun bonus d'INI : Rémi laisse donc ces cases vides pour l'instant. Comme ce personnage est destiné à un jeu Héroïque, son MVT peut être supérieur à 10.*

ATTRIBUTS DERIVES

DEF	18	DEX+10	**Mod. armure :** ____ **Autres mod :** ____	
INI	7	(DEX+INT)/2	Bonus d'INI : ____ (____)	
ROB	5	(FOR+VIG)/2	Sonné (VIT/2*) : 14	
VIT	27	(VIG×3)+(VOL×2)	Superficielle (VIT×1) 5	Légère (VIG×2) 10
			Grave (VIG×3) 15	Critique (VIG×4) 20
MVT	13	DEX+(FOR+VIG)/2	Course (MVT×2) 26	Sprint (MVT×4) 52

Points d'attributs non dépensés

Les points d'attribut non dépensés peuvent être convertis en points de personnage à raison de 10 PC pour 1 PA. En revanche, les points de personnage ne peuvent pas êtres convertis en points d'attribut.

Exemple – *Rémi a dépensé tous ses points d'attribut : il n'en a donc aucun à convertir en points de personnage.*

Achat des traits

Vous disposez d'un certain nombre de points de personnage à répartir entre les traits et les compétences de votre personnage, ce nombre dépendant du niveau de campagne :

Table des points de personnage

Niveau de campagne	Score max	PP Initiaux
Réaliste	5	50
Héroïque	8	75
Légendaire	–	100

Le prix (des avantages) ou la valeur (des désavantages) sont indiqués dans la description de chaque trait. Un personnage ne peut acquérir de traits innés que pendant la création de personnage, à moins d'obtenir l'autorisation du MJ.

Vous trouverez une description détaillée de chaque trait, ainsi que des indications pour en créer de nouveaux dans le chapitre *Traits* page 12.

Exemple – *Jack est un vétéran et sait garder son calme dans la plupart des situations. Il ne révélera en aucun cas la nature de ses anciens employeurs, et possède une volonté supérieure à la plupart des gens. Rémi décide d'acquérir les avantages suivants pour refléter la personnalité de Jack : Sang froid (Atout) et Volonté de fer (Don), ce qui lui coûte 15 points de personnage en tout.*

Jack ayant vu quelque chose dans l'espace qu'il cache au gouvernement, Rémi choisit également le désavantage Secret (Difficulté), ce qui lui rapporte 5 PP. Il choisit également le désavantage Ennemi (Difficulté) car des agents du gouvernement sont après lui et tente de le capturer afin de découvrir ce qu'il sait.

Rémi sait que cela vaut normalement 5 PP, mais comme le gouvernement possède une très grande influence et des ressources quasiment illimitées, le MJ l'autorise à le prendre comme un Péril, ce qui lui rapporte 10 PP supplémentaires. En outre, Jack est boiteux, aussi Rémi prend-il un Handicap Physique (Inconvénient).

Les 15 PP correspondant aux avantages sont compensés par les –17 PP des désavantages, ce qui laisse à Rémi 2 PP à dépenser ailleurs. Rémi note les avantages et désavantages de jack sur sa fiche de personnage.

AVANTAGES

Avantage	Effet	Coût
Sang froid (Atout)	+6	5
Volonté de fer (Don)	+9	10

DESAVANTAGES

Désavantage	Effet	Valeur
Ennemi (Péril)	Traqué par le gouvernement	-10
Dés. Phys (boiteux) (Inconv.)	ne peut pas courir	-2
Secret (Difficulté)	Risque l'emprisonnement	-5

Achat des compétences

Les Groupes de Compétences coûtent 5 points par niveau. Les Compétences (y compris celles qui nécessitent le choix d'un « Type ») coûtent 1 point par niveau. Une Spécialité coûte 1 point pour 2 niveaux : on ne peut donc acheter les niveaux de Spécialité que par 2.

Un personnage doit avoir au moins un niveau dans une compétence pour pouvoir acquérir une Spécialité dans cette compétence. En revanche, il n'est pas nécessaire d'avoir un niveau dans le Groupe de Compétence correspondant.

Une fois que vous avez acheté les compétences de votre personnage, notez-les sur votre fiche de personnage.

Exemple – *Comme il s'agit d'un jeu Héroïque, Rémi reçoit 75 PC pour acheter les compétences de son personnage (cf. Achat des compétences, page 29), ce qui avec les 2 PC que lui confèrent ses désavantages fait un total de 77 PC.*

Voici les compétences que Rémi donne à son personnage, jack, en utilisant le liste des compétences d'Espionnage/Modernes (cf. page 86).

Le coût total des compétences de jack est de 77 PC. Rémi les note sur sa fiche de personnage et passe à la suite.

COMPETENCES

Coût	Groupe/Compétence	Score	Jet
5	Groupe Athlétique	2	+ 1
2	Escalade	2	+ 3
1	Vol libre	1	+ 2
2	Parachute	4	+ 7
3	Natation	3	+ 4
2	Combat à mains nues (bagarre)*	4	+ 5
0	Lancer*	2	+ 3
0	Instruction*0 Persuasion*	2	+ 2
1	Propagande	2	+ 4
2	Ecriture	2	+ 2
2	Rapports	2	+ 4
3	Discrétion*	5	+ 5
0	Langue (natale)*	3	+ 3
2	Savoir Local (Houston)*	4	+ 4
3	Vigilance*	5	+ 5
1	Concentration*	3	+ 3
5	Intuition	5	+ 5
3	Analyse Tactique	3	+ 3
2	Surveillance	2	+ 2
2	Premiers soins	2	+ 2
0	Masses/bâtons*	2	+ 2
2	Chasse & Pêche	2	+ 2
2	Chasse	4	+ 6
3	Orientation	3	+ 3
3	Survie	3	+ 3
5	Groupe Scientifique	1	+ 1
4	Astronomie	4	+ 5
3	Pistolets	3	+ 3
3	Société	3	+ 3
5	Compétences Techniques	1	+ 1
1	Conduite (voitures	3	+ 3
5	Pilotage (astronefs)	5	+ 5

Dernières touches

Votre personnage est presque terminé, mais prenez un moment pour revoir ses attributs traits et compétences : vous y trouverez peut-être de nouvelles idées. Vous avez peut-être choisi un désavantage qui n'a pas été clairement défini, comme un Ennemi qu'il faudrait préciser, ou un Handicap Physique que vous n'avez pas intégré à l'historique du personnage.

Revoir votre personnage dans son ensemble vous permettra de travailler la cohérence de son historique : vous pourrez ainsi expliquer (ou du moins savoir vous-même) pourquoi il est si doué au tir mais possède une phobie des armes à feu, ou pourquoi il est issu d'une famille riche tout en n'ayant pas le sou lui-même.

Un personnage ne se limite pas à des valeurs numériques équilibrées : il faut également que son historique soit suffisamment complet pour que le joueur puisse interagir avec les autres personnages au cours du jeu. Les antécédents de votre personnage détermineront souvent les actions qu'il entreprendra en cours de partie.

Présentation du personnage

Prenez un moment pour décrire votre personnage aux autres joueurs et au MJ. Essayez de le présenter tel que les autres personnages le perçoivent. De quoi a-t-il l'air ? Comment s'exprime-t-il ? Les motivations et la personnalité de votre personnage n'apparaissent pas forcément au premier coup d'œil.

Si les personnages ne sont pas censés se connaître mutuellement, il est tout à fait acceptable de conserver quelques secrets au sujet du vôtre, que les autres joueurs (et leurs personnages) pourront découvrir plus tard.

Exemple – *Michaël incarne un membre du SEAL dans un jeu d'espionnage moderne. Michaël a décidé que son personnage était nouveau dans l'équipe, aussi décrit-il son apparence générale et indique au MJ et aux joueurs que son personnage aime plaisanter mais fait preuve de sérieux dans son travail. Il précise également au MJ (mais pas aux autres joueurs) que son personnage a le Handicap Psychologique (Farceur) qui le pousse à jouer des tours, même au moment le moins opportun, comme pendant les missions ! Les autres joueurs le découvriront bien assez tôt…*

Introduction du personnage dans l'histoire

Pensez à la façon dont votre personnage va rejoindre la partie. En d'autres termes, réfléchissez à la façon dont le MJ peut introduire votre personnage dans l'histoire.

Dans les jeux Réalistes, il est important que le personnage soit introduit de façon sensée. Un personnage qui travaille de nuit à l'imprimerie d'un journal n'a guère de chances de se trouver dans un night-club, à moins qu'il ne soit en congé ou qu'il ait perdu son travail.

Le MJ est libre de situer la scène d'ouverture de l'aventure où et quand il le souhaite, du moment que cela a un sens par rapport au scénario, mais si vous fournissez quelques idées ou suggestions au MJ, cela peut lui être d'une aide précieuse.

Dans les jeux plus cinématiques et moins réalistes, les personnages pourraient se trouver « par hasard » là où la scène d'ouverture doit avoir lieu. C'est très courant dans les jeux de super-héros.

Mais la scène d'ouverture peut très bien ne pas impliquer les personnages joueurs du tout. Elle pourrait être un moyen simple de présenter les éléments de base de l'histoire aux joueurs en impliquant un événement que les personnages découvriront plus tard. Par exemple, la scène d'ouverture pourrait reposer sur le vol d'un artefact dans un musée indien, que le MJ décrit aux joueurs. Cependant, les personnages qu'ils incarnent n'entendront parler du vol que plus tard.

Cette technique est efficace pour poser les bases de l'aventure et capturer l'attention des joueurs. Les personnages des joueurs qui *veulent* s'impliquer sont bien plus faciles à intégrer à une aventure !

Mais la chose la plus importante à garder en mémoire est qu'un jeu est censé être distrayant, alors amusez-vous avec votre personnage.

A vous de jouer !

Une fois que fois avez déterminé les antécédents de votre personnage, choisi ses attributs, ses traits et ses compétences et que vous avez noté tout cela sur sa fiche, vous êtes prêt à jouer.

Vous devriez à présent montrer votre fiche de personnage au MJ afin qu'il vérifie qu'il est bien adapté au jeu qu'il compte faire jouer.

C'est tout. Cela peut vous sembler un peu compliqué au premier abord, mais vous découvrirez vite qu'il est très facile de créer un personnage.

A la fin de chaque aventure lorsque les personnages ont (du moins le suppose-t-on) atteint leurs objectifs, qu'il s'agisse de secourir une personne emprisonnée à tort, d'éliminer un ennemi, de sauver la vie d'une personne ou de transmettre un message secret au roi, les personnages gagnent des *points d'expérience* (PX).

Distribution des points d'expérience

La progression des personnages est le principal moyen pour le MJ d'exprimer son opinion sur l'attitude des joueurs. Il existe bien des façons de mesurer le succès d'une aventure : les objectifs atteints, l'interprétation des personnages, et même les contributions des joueurs à l'univers de jeu. Le nombre de points d'expérience accordés aux personnages dépendra des aventures. Certains MJ peuvent également accorder des points d'expérience supplémentaires aux joueurs qui tracent les cartes, qui tiennent la chronique des aventures, qui dessinent les personnages ou participent d'une façon ou d'une autre à la gestion de la partie. Voici quelques indications qui devraient aider les MJ à déterminer combien de points d'expérience accorder aux joueurs à la fin d'une aventure.

Utilisation des points d'expérience

Certains joueurs économisent leurs points d'expérience pour procéder à des évolutions massives de leurs personnages. D'autres dépensent tous leurs points au fur et à mesure qu'ils les reçoivent. Ces deux extrêmes sont probablement une mauvaise idée. Dans l'idéal, les joueurs devraient procéder à la fois à des évolutions à long et à court terme, et dépenser quelques points dans les aptitudes les moins chères, tout en en conservant pour des évolutions plus importantes.

Les personnages peuvent améliorer leurs compétences et aptitudes existantes, et sous certaines conditions en développer de nouvelles, en fonction de la méthode utilisée par le MJ.

La plupart des jeux imposent une limite au score maximum initial des compétences. Dans cet exemple, nous utiliserons la limite de +5. Aucun personnage ne peut acheter une compétence supérieure au niveau +5 au début du jeu. Cela représente également le niveau maximum d'entraînement. En clair, aucune personnage ne peut progresser grâce à un instructeur plus haut que +5. Au-delà, seule l'expérience permettra d'augmenter son score en cours de jeu.

Le MJ peut également souhaiter limiter la façon dont l'expérience est dépensée aux aptitudes véritablement utilisées ou étudiées en cours de partie. La règle de base dans ce cas sera qu'une compétence ou une aptitude ne peut progresser par expérience que si elle a été utilisée en cours de jeu. Mais cela peut sembler trop contraignant à certains MJ.

Distribution des points d'expérience

Description	*PX*
Point d'expérience de base pour une aventure	1
L'aventure était…	
...courte (une partie)	+0
...longue (deux parties)	+1
...très longue (trois parties ou plus)	+2
L'aventure s'est terminée par…	
…un succès	+1
…un échec, mais les PJ ont une chance de rétablir la situation la prochaine fois	+0
…un échec définitif	–1
Le personnage a accompli une action théâtrale ou héroïque qui	
…a participé à l'aspect amusant du jeu*	+1
…a permis à l'équipe d'atteindre un objectif*	+1
…représentait un risque sérieux pour le personnage*	+1
Le joueur…	
…a participé au développement d'un élément	
...majeur de l'intrigue	+2
...mineur de l'intrigue	+1
…a développé un aspect de son personnage	+1

Coûts de progression des personnages

Améliorer le score d'un ...	*Coût en PX*
Attribut	5x nouveau score d'attribut
Traits	Coût en PX
Nouvel avantage	Coût indiqué pour le trait
Améliorer un avantage	Différence entre le niveau actuel et le niveau visé (et permission du MJ)
Racheter un désavantage	Valeur du désavantage (et permission du MJ)
Nouveau désavantage	Aucun apport de points
Compétences	Coût en PX
Niveaux de Groupes	Nouveau niveau x 5
Niveaux de Compétences	Nouveau niveau x 1
Niveaux de Spécialités	Nouveau niveau x 0,5
Points d'action	Coût en PX
Acheter un point d'action	10 (et permission du MJ)
« vendre » un point d'action	–1 (le personnage gagne 1 PX)

Le coût de la Richesse dépend du niveau que choisit le personnage (cf. Table ci-dessous). Le niveau par défaut est de 4 pour les personnages débutants. Un personnage peut acheter des niveaux supplémentaires en payant le coût indiqué dans la table ci-dessous, qui contient également quelques suggestions de revenus annuel moyen. Nous encourageons les MJ à déterminer le «revenu moyen» de leur propre campagne.

Table optionnelle de richesse

Niv	*Prix*	*Description*	*Revenu annuel*	*2002*	*1940*	*Années 20*	*Ere Victorienne*	*Japon féodal*
1	-10	Déshérité	<1/10 moyenne	< 5 000 €	< $500	<$37.50	<£7.5	<1 koku
2	-5	Pauvre	1/5 moyenne	10 000 €	$1,000	$150	£30	2 koku
3	-2	Moins de la moyenne	½ moyenne	25 000 €	$2,500	$375	£ 75	5 koku
4	0	Classe moyenne	1 × moyenne	50 000 €	$5,000	$750	£150	2.5 ryô (10 koku)
5	1	Plus de la moyenne	2 × moyenne	100 000 €	$10,000	$1,500	£300	5 ryô (20 koku)
6	2	Aisé	5 × moyenne	250 000 €	$25,000	$3,750	£750	7.5 ryô (30 koku)
7	4	Très aisé	10 × moyenne	500 000 €	$50,000	$7,500	£1,500	25 ryô (100 koku)
8	6	classe supérieure	20 × moyenne	1 000 000 €	$100,000	$15,000	£3,000	50 ryô (200 koku)
9	8	Riche	100 × moyenne	10 000 000 €	$500,000	$75,000	£15,000	250 ryô (1,000 koku)
10	10	Millionnaire	1,000 × moyenne	100 000 000 €	$5 Million	$750,000	£150,000	2,500 ryô (10,000 koku)

Dans certaines circonstances, un personnage peut utiliser son niveau de Richesse à la place d'un attribut ou d'une compétence, à la discrétion du MJ. Cela peut se produire lors d'interactions sociales où la richesse du personnage peut avoir une influence sur l'attitude de ses interlocuteurs.

Le Mj peut également utiliser un jet de compétence pour déterminer si un personnage peut acheter quelque chose, en considérant la richesse du personnage comme une sorte de « crédit » ou de « mesure des capacités financières ». On utilise alors le niveau de Richesse à la place des habituels attribut + compétence. Le DD du jet dépendra de la valeur ou du prix de l'objet désiré, en fonction de la table suivante.

Valeur (max)	*Difficulté (DD)*	*Exemple*
500 €	Moyen (12)	Chaîne hi-fi, costume
5 000 €	Délicat (15)	Ordinateur, meuble, armoire
50 000 €	Assez Difficile (18)	Voiture, mobil home
500 000 €	Difficile (21)	Petite maison, petit jet/yacht
5 000 000 €	Très Difficile (24)	Manoir/grande propriété, grand jet/yacht
50 000 000 €	Extrêmement Difficile (27)	Petite île, artefact hors de prix
500 000 000 € +	Quasiment Impossible (30)	Croiseur marin, joyaux de la couronne

Exemple – *Jake Lockley est l'actionnaire principale d'une multinationale et a un niveau de Richesse de 9. Le joueur de jack indique au MJ qu'il désire acheter un petit jet privé. En utilisant les indications ci-dessus, le MJ considère qu'il s'agit d'un jet Difficile. Le joueur de Jack lance 3d6 (et obtient 13) et y ajoute le niveau de Richesse de Jack (+9) pour un total de 22. Après quelques coups de fils et quelques fax, Jack est l'heureux propriétaire d'un nouveau jet, qui lui sera livré dans son hangar privé dans les jours qui viennent.*

Annexe 2 - Localisation des dégats

Lorsque votre personnage frappe un adversaire en combat, il se peut que vous souhaitiez savoir avec précision où l'attaque a touché. Pour déterminer la « localisation des coups », il vous suffit de lancer les dés et de consulter la Table de Localisation ci-dessous. La combinaison exacte de dés à utiliser dépend du type d'arme utilisé pour l'attaque (le cas échéant).

Attaque portée avec…	Jet
La main, le pied ou une arme courte	2d6+1
Une arme intermédiaire ou longue	3d6

Table de localisation aléatoire

Jet	Localisation	Effet
3-4	Tête	dégâts × 2x **
5	Cou	dégâts × 1½ **
6	Main*	dégâts × ½ **
7-8	Epaule *	dégâts × ½ **
9	Bras*	dégâts × ½ **
10-11	Poitrine	
12	Estomac	
13	Organe vital	dégâts × 1½ **
14-15	Cuisse*	dégâts × ½ **
16-17	Mollet*	dégâts × ½ **
18	Pied*	dégâts × ¼ **

* Lancez 1d6 : 1-3 = gauche, 4-6 = droit

** Après soustraction de l'armure, le cas échéant

Viser une zone particulière

Si votre personnage désire viser une zone particulière de son adversaire, vous pouvez utiliser l'une des deux règles optionnelles ci-dessous.

Option 1 : Modificateurs de zone ciblée

Ignorez la table de localisation aléatoire ci-dessous. Appliquez le modificateur de DD indiqué au DD du jet d'attaque. Si l'attaque réussit, le personnage touche automatiquement la zone visée. Déterminez les dégâts selon la procédure habituelle.

Localisation visée	Mod.	Effet
Tête	-4	dégâts × 2
Cou	-6	dégâts × 1½
Epaule/bras	-2	dégâts × ½
Main	-3	dégâts × ½
Poitrine	-1	dégâts × 1
Ventre	-4	dégâts × 1
Organe vital	-6	dégâts × 1½
Cuisse	-2	dégâts × ½
Mollet	-4	dégâts × ½
Pied	-3	dégâts × ½

Option 2: Ajustement le la localisation

Une fois que la zone touchée a été déterminée sur la Table de Localisation aléatoire, le personnage peut « déplacer » cette localisation. Pour chaque tranche de 2 points de marge de réussite, le joueur peut déplacer le résultat d'une ligne vers le haut ou le bas sur la table (au choix du joueur).

Exemple – *Fred joue dans une campagne de Western. Son personnage, Little Ironfinger, décoche une flèche sur un soldat de l'Armée américaine qui attaque son village. Fred doit faire un jet d'Armes à Disatnce Simples (Arcs) contre un DD 18.*

Fred lance les dés et obtient un total de 23, ce qui représente une marge de réussite de 5. Fred lance 3d6 pour déterminer la localisation de l'attaque et obtient 14 : la cuisse. Comme sa marge de réussite est de 5, Fred peut ajuster ce tir de deux niveaux. Il pourrait descendre de deux niveaux jusqu'à « pied », mais ce n'est pas vraiment une bonne idée. Aussi Fred décide de remonter de deux niveaux jusqu'à « Estomac ». Little Ironfinger a donc touché le soldat américain au ventre avec sa flèche, et Fred lance les dés de dégâts.

Annexe 3 - Table de force étendue

Score	Tirer/pousser	Soulever	Porter	Dégâts	equiv, MAC	Exemple de poids soulevé
0	–	–	–	–	–	–
,1	20 g	10 g	5 g	1d3 MS	0,01 FOR MAC	(,352 oz,/10,5 grams) Aiguille, allumette
,2	100 g	50 g	25 g	1d6 MS	0,02 FOR MAC	(1,76 oz,/52,8 grams) Souris, petit oiseau
,3	200 g	100 g	50 g	1d6+2 MS	0,03 FOR MAC	(3,52 oz,) verre vide, livre de poche, rat
,4	500 g	250 g	125 g	2d6 MS	0,04 FOR MAC	(,55 lbs,/8,8 oz,) Pinte pleine, ecureuil, petite
,5	1 kg	500 g	250 g	2d6+2 MS	0,05 FOR MAC	(1,1 lbs,) Gros livre, bol d'eau
,6	2 kg	1 kg	500 g	3d6 MS	0,06 FOR MAC	(2,2 lbs,) bourse, PC portable, arme moyenne
,7	3 kg	1,5 kg	750 g	3d6+2 MS	0,07 FOR MAC	(3,3 lbs,) PC de bureau
,8	4 kg	2 kg	1 kg	4d6 MS	0,08 FOR MAC	(4,4 lbs,) Pneu, chat, grosse arme
,9	7 kg	3,5 kg	1,75 kg	4d6+2 MS	0,09 FOR MAC	(7,7 lbs,) M-16A2, cartable
1	10 kg	5 kg	2,5 kg	1d3	0,1 FOR MAC	Poids d'un bébé, M1 Garand
2	50 kg	25 kg	12,5 kg	1d6	0,2 FOR MAC	Poids d'un enfant, valise pleine, téléviseur
3	100 kg	50 kg	25 kg	1d6+2	0,3 FOR MAC	Poids d'un adolescent
4	200 kg	100 kg	50 kg	2d6	0,4 FOR MAC	Poids d'un adulte moyen
5	300 kg	150 kg	75 kg	2d6+2	0,5 FOR MAC	Poids d'un pilier de rugby
6	400 kg	200 kg	100 kg	3d6	0,6 FOR MAC	Poids d'un sumotori, piano droit
7	500 kg	250 kg	125 kg	3d6+2	0,7 FOR MAC	Gros ours noir, morse, élan, petit rocher
8	600 kg	300 kg	150 kg	4d6	0,8 FOR MAC	Piano à queue, petite ogive nucléaire
9	700 kg	350 kg	175 kg	4d6+2	0,9 FOR MAC	Mortier de 120 mm
10	800 kg	400 kg	200 kg	5d6	1 FOR (1d3) MAC	Moto, canot à voile, petit ours polaire
11	1,200 kg	600 kg	300 kg	5d6+2	1,1 FOR MAC	Grand ours polaire, chameau
12	1,600 kg	800 kg	400 kg	6d6	1,2 FOR MAC	Remorque
13	2,400 kg	1,200 kg	600 kg	6d6+2	1,3 FOR MAC	Voiture de tourisme
14	3,200 kg	1,600 kg	800 kg	7d6	1,4 FOR MAC	Pick-up, mini-van
15	4,800 kg	2,400 kg	1,200 kg	7d6+2	1,5 FOR MAC	Voiture de luxe, van
16	6,400 kg	3,200 kg	1,600 kg	8d6	1,6 FOR MAC	Camion
17	9,600 kg	4,800 kg	2,400 kg	8d6+2	1,7 FOR MAC	Ancre de gros navire
18	12,5 mt	6,400 kg	3,200 kg	9d6	1,8 FOR MAC	Limousine blindée, tyranosaure
19	18,75 mt	9,600 kg	4,800 kg	9d6+2	1,9 FOR MAC	Epaulard mâle
20	25 mt	12,5 mt	6,400 kg	10d6	2 FOR (1d6) MAC	Voiture de métro, éléphant africain
21	37,5 mt	18,75 mt	9,600 kg	10d6+2	2,1 FOR MAC	Avion de chasse (à vide)
22	50 mt	25 mt	12,5 mt	11d6	2,2 FOR MAC	Avion de chasse (chargé), petite fusée
23	75 mt	37,5 mt	18,75 mt	11d6+2	2,3 FOR MAC	Baleine grise/à bosse, char d'assaut T-54/55
24	100 mt	50 mt	25 mt	12d6	2,4 FOR MAC	Char d'assaut M60A1, véhicule d'assaut amphibie
25	150 mt	75 mt	37,5 mt	12d6+2	2,5 FOR MAC	Char d'assaut M1A1
26	200 mt	100 mt	50 mt	13d6	2,6 FOR MAC	757, navette spatiale, baleine bleue, locomotive
27	300 mt	150 mt	75 mt	13d6+2	2,7 FOR MAC	Locomotive diesel, C-5A Galaxy (vide)
28	400 mt	200 mt	100 mt	14d6	2,8 FOR MAC	767, SRN4 hovercraft
29	600 mt	300 mt	150 mt	14d6+2	2,9 FOR MAC	Gallion, C-5A Galaxy (chargé)
30	800 mt	400 mt	200 mt	15d6	3 FOR (1d6+2) MAC	747, chalutier
31	1,2 kmt	600 mt	300 mt	15d6+2	3,1 FOR MAC	
32	1,6 kt	800 mt	400 mt	16d6	3,2 FOR MAC	Puits de forage
33	2,4 kt	1,2 kmt	600 mt	16d6+2	3,3 FOR MAC	
34	3,2 kt	1,6 kt	800 mt	17d6	3,4 FOR MAC	Petit pont
35	4,8 kt	2,4 kt	1,2 kmt	17d6+2	3,5 FOR MAC	Générateur hydro-électrique
36	6,4 kt	3,2 kt	1,6 kt	18d6	3,6 FOR MAC	Destroyer
37	9,6 kt	4,8 kt	2,4 kt	18d6+2	3,7 FOR MAC	Train de marchandise, phare
38	12,5 kt	6,4 kt	3,2 kt	19d6	3,8 FOR MAC	Sous-marin nucléaire
39	18,75 kt	9,6 kt	4,8 kt	19d6+2	3,9 FOR MAC	
40	25 kt	12,5 kt	6,4 kt	20d6	4 FOR (2d6) MAC	Freighter (vide)
41	37,5 kt	18,75 kt	9,6 kt	20d6+2	4,1 FOR MAC	
42	50 kt	25 kt	12,5 kt	21d6	4,2 FOR MAC	Croiseur, freighter (plein)
43	75 kt	37,5 kt	18,75 kt	21d6+2	4,3 FOR MAC	Vaisseau de ligne (vaisseau de croisière)
44	100 kt	50 kt	25 kt	22d6	4,4 FOR MAC	Vaisseau de guerre
45	150 kt	75 kt	37,5 kt	22d6+2	4,5 FOR MAC	
46	200 kt	100 kt	50 kt	23d6	4,6 FOR MAC	(100,000,000 kg) Grand pont
47	300 kt	150 kt	75 kt	23d6+2	4,7 FOR MAC	
48	400 kt	200 kt	100 kt	24d6	4,8 FOR MAC	
49	600 kt	300 kt	150 kt	24d6+2	4,9 FOR MAC	
50	800 kt	400 kt	200 kt	25d6	5 FOR (2d6+2) MAC	
51	1,2 mt	600 kt	300 kt	25d6+2	5,1 FOR MAC	
52	1,6 mt	800 kt	400 kt	26d6	5,2 FOR MAC	
53	2,4 mt	1,2 mt	600 kt	26d6+2	5,3 FOR MAC	(1,200,000,000 kg)
54	3,2 mt	1,6 mt	800 kt	27d6	5,4 FOR MAC	
55	4,8 mt	2,4 mt	1,2 mt	27d6+2	5,5 FOR MAC	

Score	Tirer/pousser	Soulever	Porter	Dégâts	equiv, MAC	Exemple de poids soulevé
56	6,4 mt	3,2 mt	1,6 mt	28d6	5,6 FOR MAC	
57	9,6 mt	4,8 mt	2,4 mt	28d6+2	5,7 FOR MAC	
58	12,5 mt	6,4 mt	3,2 mt	29d6	5,8 FOR MAC	
59	19,2 kmt	9,6 mt	4,8 mt	29d6+2	5,9 FOR MAC	
60	25 kmt	12,5 mt	6,4 mt	30d6	6 FOR (3d6) MAC	(12,500,000,000 kg)
61	37,5 mt	19,2 mt	9,6 mt	30d6+2	6,1 FOR MAC	
62	50 mt	25 mt	12,5 mt	31d6	6,2 FOR MAC	
63	75 mt	37,5 mt	19,2 mt	31d6+2	6,3 FOR MAC	
64	100 mt	50 mt	25 mt	32d6	6,4 FOR MAC	
65	150 mt	75 mt	37,5 mt	32d6+2	6,5 FOR MAC	
66	200 mt	100 mt	50 mt	33d6	6,6 FOR MAC	(100,000,000,000 kg)
67	300 mt	150 mt	75 mt	33d6+2	6,7 FOR MAC	
68	400 mt	200 mt	100 mt	34d6	6,8 FOR MAC	
69	600 mt	300 mt	150 mt	34d6+2	6,9 FOR MAC	
70	800 mt	400 mt	200 mt	35d6	7 FOR (3d6+2) MAC	
71	1,2 gt	600 mt	300 mt	35d6+2	7,1 FOR MAC	
72	1,6 gt	800 mt	400 mt	36d6	7,2 FOR MAC	
73	2,4 gt	1,2 git	600 mt	36d6+2	7,3 FOR MAC	(1,200,000,000,000 kg)
74	3,2 gt	1,6 gt	800 mt	37d6	7,4 FOR MAC	
75	4,8 gt	2,4 gt	1,2 gt	37d6+2	7,5 FOR MAC	
76	6,4 gt	3,2 gt	1,6 gt	38d6	7,6 FOR MAC	
77	9,6 gt	4,8 gt	2,4 gt	38d6+2	7,7 FOR MAC	
78	12,5 gt	6,4 gt	3,2 gt	39d6	7,8 FOR MAC	
79	19,2 gt	9,6 gt	4,8 gt	39d6+2	7,9 FOR MAC	
80	25 gt	12,5 gt	6,4 gt	40d6	8 FOR (4d6) MAC	(12,500,000,000,000 kg)
81	37,5 gt	19,2 gt	9,6 gt	40d6+2	8,1 FOR MAC	
82	50 gt	25 gt	12,5 gt	41d6	8,2 FOR MAC	(25,000,000,000,000 kg)
83	75 gt	37,5 gt	19,2 gt	41d6+2	8,3 FOR MAC	
84	100 gt	50 gt	25 gt	42d6	8,4 FOR MAC	
85	150 gt	75 gt	37,5 gt	42d6+2	8,5 FOR MAC	
86	200 gt	100 gt	50 gt	43d6	8,6 FOR MAC	(100,000,000,000,000 kg)
87	300 gt	150 gt	75 gt	43d6+2	8,7 FOR MAC	
88	400 gt	200 gt	100 gt	44d6	8,8 FOR MAC	
89	600 gt	300 gt	150 gt	44d6+2	8,9 FOR MAC	
90	800 gt	400 gt	200 gt	45d6	9 FOR (4d6+2) MAC	(400,000,000,000,000 kg)
91	1,2 teramt	600 gt	300 gt	45d6+2	9,1 FOR MAC	
92	1,6 tt	800 gt	400 gt	46d6	9,2 FOR MAC	
93	2,4 tt	1,2 teramt	600 gt	46d6+2	9,3 FOR MAC	(1,200,000,000,000,000 kg)
94	3,2 tt	1,6 tt	800 gt	47d6	9,4 FOR MAC	
95	4,8 tt	2,4 tt	1,2 teramt	47d6+2	9,5 FOR MAC	
96	6,4 tt	3,2 tt	1,6 tt	48d6	9,6 FOR MAC	
97	9,6 tt	4,8 tt	2,4 tt	48d6+2	9,7 FOR MAC	
98	12,5 tt	6,4 tt	3,2 tt	49d6	9,8 FOR MAC	(6,400,000,000,000,000 kg)
99	20,75 tt	9,6 tt	4,8 tt	49d6+2	9,9 FOR MAC	
100	25 tt	12,5 tt	6,4 tt	50d6	10 FOR (5d6) MAC	(12,500,000,000,000,000 kg)
101	37,5 tt	20,75 tt	9,6 tt	50d6+2	10,1 FOR MAC	
102	50 tt	25 tt	12,5 tt	51d6	10,2 FOR MAC	(25,000,000,000,000,000 kg)
103	75 tt	37,5 tt	20,75 tt	51d6+2	10,3 FOR MAC	
104	100 tt	50 tt	25 tt	52d6	10,4 FOR MAC	
105	150 tt	75 tt	37,5 tt	52d6+2	10,5 FOR MAC	
106	200 tt	100 tt	50 tt	53d6	10,6 FOR MAC	(100,000,000,000,000,000 kg)
107	300 tt	150 tt	75 tt	53d6+2	10,7 FOR MAC	
108	400 tt	200 tt	100 tt	54d6	10,8 FOR MAC	
109	600 tt	300 tt	150 tt	54d6+2	10,9 FOR MAC	
110	800 tt	400 tt	200 tt	55d6	11 FOR (5d6+2) MAC	(400,000,000,000,000,000 kg)
111	1200 tt	600 gt	300 tt	55d6+2	11,1 FOR MAC	
112	1600 tt	800 tt	400 tt	56d6	11,2 FOR MAC	
113	2400 tt	1200 tt	600 tt	56d6+2	11,3 FOR MAC	(1,200,000,000,000,000,000 kg)
114	3200 tt	1600 tt	800 tt	57d6	11,4 FOR MAC	
115	4800	2400 tt	1200 tt	57d6+2	11,5 FOR MAC	
116	6400 tt	3200 tt	1600 tt	58d6	11,6 FOR MAC	
117	9600 tt	4800 tt	2400 tt	58d6+2	11,7 FOR MAC	
118	12500 tt	6400 tt	3200 tt	59d6	11,8 FOR MAC	(6,400,000,000,000,000,000 kg) la planete Terre
119	19200 tt	9600 tt	4800 tt	59d6+2	11,9 FOR MAC	
120	25000 tt	12500 tt	6400 tt	60d6	12 FOR (6d6) MAC	

Vous souhaiterez parfois comparer les scores relatifs de choses de taille sensiblement différente. Par exemple, comment comparer la FOR d'une souris à celle d'un éléphant. La VIT de la souris équivaut-elle à celle de l'éléphant ? Les petites armes sont-elles inutiles contre les vaisseaux spatiaux ? Quelle échelle utiliser pour les combats aériens ?

Grâce au système des Echelles, vous pouvez aisément comparer les scores relatifs de personnages ou d'objets de taille incomparable. L'*Action! System* utilise trois échelles de base : l'Echelle Micro, l'Echelle Humaine et l'Echelle Macro.

L'Echelle Humaine est l'échelle par défaut utilisée par toutes les règles de l'*Action! System*. C'est également l'échelle la plus fréquemment utilisée par les jeux reposant sur l'*Action! System*, que les joueurs en soient conscients ou non. Et si vous ne comptez jamais utiliser l'Echelle Micro ou l'Echelle Macro, vous pouvez tout simplement ignorer cette section.

Dans le cas contraire, voici les règles qui vous permettront d'utiliser les différentes Echelles.

Indication des échelles

Pour indiquer d'un score est à l'Echelle Micro, indiquez simplement « MIC « après sa valeur, soit entre parenthèse soit en exposant. Pour indiquer qu'un score est à l'échelle Macro, indiquez simplement « MAC « de la même manière.

Par exemple FOR 5(MIC) ou FOR 5^{MIC} indiquent une FOR de 5 à l'Echelle Micro. FOR 5 (MAC) ou FOR 5^{MAC} indiquent une FOR de 5 à l'Echelle Macro.

Dégâts

La conversion des dégâts aux différentes Echelles est très simple. Lorsqu'il s'agit de convertir les dégâts aléatoires (c'est-à-dire ceux représentés par un jet de dés), 10 points de dégâts à l'Echelle Micro valent 1 point de dégâts à l'Echelle Humaine, et 10 points de dégâts à l'Echelle Humaine valent 1 point de dégâts à l'Echelle Macro.

Assurez-vous d'appliquer la ROB (le cas échéant) à la même Echelle. Par exemple, si un minuscule guerrier souris inflige 27 points de dégâts contondants MIC à un humain, assurez-vous de convertir ces dégâts à l'échelle humaine (ou de convertir la ROB à l'Echelle Micro) avant d'y appliquer la ROB.

Attributs

Les Attributs à l'Echelle Humaine ont une valeur dix fois supérieure à ceux de l'Echelle Micro, et les Attributs à l'Echelle Macro ont une valeur dix fois supérieure à ceux de l'Echelle Humaine.

Attributs Primaires

L'*Action! System* considère que toutes les créatures vivantes ont les six attributs primaires qui composent les Groupes Physique et Mental. Cela veut dire que tous les êtres vivants ont des scores de FOR, DEX, VIG, PRS, INT et VOL. Ils peuvent avoir un score de 0 dans un ou plusieurs attributs, mais leur description comportera toujours les six attributs.

De tous les attributs primaires, seules la FOR peut obéir à un changement d'échelle : la valeur relative des autres attributs reste identique quelle que soit la taille de la créature et l'échelle utilisée. Un éléphant doté d'un score de DEX de 4 vaudra plus ou moins une souris avec un score de DEX de 4 (dans ce domaine du moins). La différence entre ces deux animaux vient de leur taille physique, ce qui se manifeste par un bonus de DEF pour la souris et un malus de DEF pour l'éléphant.

Force (FOR) – La Force obéit à des règles différentes. La FOR est échelonnée en multiples de 10. Par exemple, une souris avec un score de FOR de 5 à l'Echelle Micro a l'équivalent d'une FOR de 0,5 à l'Echelle Humaine. Un humain avec un score de FOR de 5 a l'équivalent d'une FOR de 50 à l'Echelle Micro, et de 0,5 à l'Echelle Macro. La Table Etendue de FOR fournit des indications sue les valeurs de FOR comprises entre 0,1 (1^{MIC}) et 120 (12^{MAC}).

Attributs Dérivés

Toutes les créatures vivantes ont également les Attributs Dérivés présentés dans les Règles de Base de l'Action ! System : Défense (DEF), Initiative (INI), Robustesse (ROB), Vitalité (VIT) et Mouvement (MVT). De tous ces attributs, seules la ROB et la VIT son affectées par les changements d'échelle.

Défense (DEF) – Les différences entre les scores de DEF des créatures d'échelle différentes se manifestent par un modificateur de DEF découlant de la taille de chaque créature (cf. *Modificateurs de Combat*, page 55)

Initiative (INI) – L'Initiative demeure inchangée.

Robustesse (ROB) – La Robustesse (ROB) est altérée par les changements d'échelle.

Lorsqu'on calcule la ROB d'une créature de l'Echelle Macro, on commence par convertir le score de FOR de la créature à l'Echelle Humaine et on calcule sa ROB selon la procédure habituelle. Cela implique que le score de ROB obtenu est à l'Echelle Humaine : si le MJ désire obtenir la valeur de ROB à l'Echelle Macro, il lui suffit de la diviser par 10.

En ce qui concerne les créatures à l'Echelle Micro, on calcule leur ROB selon la formule suivante : $(FOR^{MIC}+VOL)/2$. Le score de ROB obtenu appartient à l'Echelle Micro. Si le MJ désire la convertir à l'Echelle Humaine, il suffit de diviser ce score par 10. Dans la plupart des cas, le résultat sera inférieur à 1.

Il est recommandé de donner aux personnages à l'Echelle Micro un score minimum de 1 en ROB à l'Echelle Humaine : même les personnages à l'Echelle Micro sont censés être des héros, après tout.

Vitalité (VIT) – Etant donné que la VIT dérive de la VIG et de la VOL, attributs qui ne sont pas concernés par les changements d'échelle, le score de VIT doit être altéré. Chaque augmentation d'échelle divise par 10 la valeur de cet attribut (arrondir à l'entier supérieur). Par exemple, une souris dotée d'un score de VIT de 25 à l'Echelle Micro a l'équivalent d'un score de VIT de 3 (2,5 arrondi à l'entier supérieur) à l'Echelle Humaine. Un humain possédant une VIT de 30 a l'équivalent d'un score de VIT de 3 à l'Echelle Macro.

Mouvement (MVT) – C'est peut-être l'attribut le plus difficile à convertir lors des changements d'échelle. Plutôt que de proposer une formule de conversion unique, nous vous conseillons d'utiliser l'échelle la plus appropriée est de diviser le score de MVT par la valeur adéquate.

Par exemple, à l'Echelle Humaine, chaque hexagone d'une carte pourrait représenter 1 mètre (l'échelle par défaut étant de 1m=2,5cm lorsqu'on utilise des figurines de 25mm ou 28mm).

Si lors d'une aventure, des personnages participent à un combat aérien où chaque hexagone représente 100 mètres, il suffit de diviser le MVT à l'échelle Humaine par 100. Ainsi un humain (par exemple un super-héros capable de voler) ayant un MVT en vol de 200, aura un MVT échelonné de 2. De même, dans un combat où chaque hexagone de la carte représente 200 mètres, un F-18 Hornet (qui dispose d'un MVT de 1800 à l'Echelle Humaine) aura un MVT échelonné de 9 durant ce combat.

La Table Etendue de MVT présente le score de MVT (Echelle Humaine) de divers véhicules.

Compétences

Les scores de compétence ne sont pas affectés par les changements d'Echelle. Un niveau de compétence de 4 à l'Echelle Humaine a sensiblement la même valeur aux Echelles Micro et Macro.

Armure

Toutes les Valeurs d'Armure sont données à l'Echelle Humaine (sauf indication contraire). Convertissez toujours la valeur d'armure à la même Echelle que les Dégâts.

Exemple – *Notre minuscule guerrier souris a 35 points de VIT MIC (c'est une souris sacrément vigoureuse !) et une armure en écorce d'arbre qui lui confère une VA de 10 MIC. Mais notre brave guerrier souris vient d'être mordu par un chien qui lui inflige 4 points de dégâts à l'Echelle Humaine ! L'armure de notre héros ne réduit pas les dégâts à 0 : il faut d'abord convertir les dégâts à l'Echelle Micro (4 × 10 = 40 points de dégâts) avant d'y soustraire la VA. Notre héros reçoit donc 40 – 1à = 30 points de dégâts ! Heureusement, il lui reste 5 points de Vit, et quelques Points d'Action…*

Table étendue de MVT

M/Turn	Km/h	M/h	Exemple (vitesse maximale)
1	1.2	0.7	
2	2.4	1.4	Promenade
3	3.6	2.1	
4	4.8	2.8	Vitesse de marche moyenne
5	6.0	3.5	M113 APC
6	7.2	4.2	Pas allègre
7	8.4	4.9	Pas rapide
8	9.6	5.6	Jogging
9	10.8	6.4	Un marathon en 4 heures
10	12.0	7.1	
11	13.2	7.8	
12	14.4	8.5	
13	15.6	9.2	
14	16.8	9.9	Un marathon en 3 heures
15	18.0	10.6	
16	19.2	11.3	
17	20.4	12.0	
18	21.6	12.7	Un marathon en 2 heures
19	22.8	13.4	
20	24.0	14.1	
21	25.2	14.8	
22	26.4	15.5	
23	27.6	16.2	
24	28.8	16.9	
25	30.0	17.6	Un marathon en 90 minutes
26	31.2	18.4	
27	32.4	19.1	
28	33.6	19.8	
29	34.8	20.5	
30	36.0	21.2	
32	38.4	22.6	
34	40.8	24.0	Sous-marin d'attaque
36	43.2	25.4	Un marathon en 1 heure
38	45.6	26.8	
40	48.0	28.2	Record du monde de vitesse humain
42	50.4	29.6	
44	52.8	31.1	
46	55.2	32.5	Trolley/téléphérique
48	57.6	33.9	Croiseur (classe Ticonderoga)
50	60	35.3	Transporteur aérien, Queen Mary
55	66	38.8	Destroyer, Navire de ligne, M113 APC
60	72	42.4	
65	78	45.9	Char d'assaut M1A1 Abrams, M-2 Bradley AFV

(suite)

M/Turn	Km/h	M/h	Exemple (vitesse maximale)
70	84	49.4	
75	90	52.9	Char d'assaut T-72
80	96	56.5	
85	102	60.0	
90	108	63.5	Vitesse max. autorisée sur route
95	114	67.1	
100	120	70.6	
105	126	74.1	
110	132	77.6	
115	138	81.2	
120	144	84.7	Voiture de tourisme (vitesse max.)
125	150	88.2	Train de voyageurs
130	156	91.8	Vitesse max. autorisée sur autoroute
135	162	95.3	
140	168	98.8	
145	174	102	
150	180	106	
160	192	113	
170	204	120	
180	216	127	Voiture de police (vitesse max.)
190	228	134	
200	240	141	Jet privé monomoteur
210	252	148	
220	264	155	Jet privé monomoteur (vitesse de croisière)
230	276	162	AH64 Apache
240	288	169	F6F Hellcat cruise
250	300	177	CH-47 Chinook
260	312	184	
270	324	191	
280	336	198	Voiture de course Nascar
290	348	205	A6M2 Zero
300	360	212	
320	384	226	
340	408	240	
360	432	254	
380	456	268	
400	480	282	Vitesse de pointe du TGV
450	540	318	
500	600	353	
600	720	424	
700	840	494	C-17 cargo jet, 757
800	960	565	B-52
900	1,080	635	
1000	1,200	706	Mur du son
1200	1,440	847	Record de vitesse au sol
1400	1,680	988	
1600	1,920	1,129	
1800	2,160	1,270	F18 Hornet
2000	2,400	1,412	Vitesse de croisière du Concorde
2200	2,640	1,553	
2400	2,880	1,694	F-15 Eagle

Règles optionnelles de linguistique

Branche linguistique (Spéc)

Cette compétence permet de comprendre et de s'exprimer dans une langue étrangère. Si le personnage sait lire, il peut également lire et écrire dans cette langue (cela ne s'applique pas aux langues n'ayant aucune forme écrite, comme le navajo).

Cette compétence doit être achetée séparément pour chaque «branche» linguistique que le personnage comprend. Le spécialités correspondent aux différentes langues de cette branche. Afin de pouvoir comprendre toutes les langues d'une même « famille », le personnage doit acquérir au moins un niveau de compétence dans chaque branche de cette famille.

Tous les personnages bénéficient gratuitement d'un niveau de 3 dans leur langue natale (à moins qu'un trait particulier ne les en empêche) et un score de 1 dans la branche parente.

Le score de compétence représente le niveau de maîtrise du personnage dans le groupe concerné :

Niveau	*Maîtrise*
1	Rudimentaire. Uniquement des mots et phrases simples ; accent prononcé.
2	Basique, conversations simples. Accent modéré (remarquable sur un jet de Vigilance DD 12)
3	Conversation. Accent léger ou régional (détectable par un jet de Vigilance DD 15)
4	Courant. Maîtrise des expressions complexes. Aucun accent.
6	Expert. Expression parfaite ; mieux que la plupart des autochtones
8	Maître. Niveau des plus grands érudits (très rare)

Familles/Branches linguistique

Les groupes lignuistiques et leurs spécialités (langues spécifiques) sont présentés dans la table ci-dessous

Les langues et branches linguistiques en italique sont des langues mortes ou archaïques (dans le monde moderne). Celles marquées d'un astérisque n'ont aucune forme écrite.

Les 20 langues les plus parlées dans le monde sont indiquées en gras.

■ Famille afro-asiatique

Berbère*	Shluh, Tamazight, Riffien, Kabyle, Shawia, Touareg, Guanch
Chadique	Haoussa
Cushitique	Somalien, Galla, Sidamo, Beja, Afar, Saho
Egyptien	Copte, Egyptien, *Hiéroglyphique*
Sémitique	**Arabe**, Maltais, Hébreu, Amharique, Tigrinya, Tigre, Araméen, Gurage, Harari, Geez, Syriaque, Akkadien, Phénicien, Punique, Ugaritique, Nabatéen

■ Famille altaïque

Japonais	**Japonais**, Ryukyuain
Coréen	**Coréen**
Mongolien	Buryat, Kalmyk, Mongolien
Tungusique	Evenki, Lamut, Manchu, Nanai, Sibo
Turcoïde	Azeri, Balkar, Bashkir, Chuvash, Kazakh, Kirghiz, Nogai, Salar, *Shor*, Tatar, Turc, Turkmène, Uigur, Uzbek

■ Famille athapascienne

Apache, Navajo*

■ Famille austro-asiatique

Mon-Khmer	Khmer, Mon, Palaung, Wa, Bahnar, Sedang, Khasi, Nicobarais, So, Nancowry, Sengoi, Temiar
Munda	Santali, Mundari, Ho, Savara, Korku
Viet-Muong	Vietnamien, Muong

■ Famille dravidienne

Central	Brahui, Gondi, Kurukh, Kui, (Elamite)
Méridionale	**Telugu**, **Tamil**, Kannada, Malayalam, Tulu

■ Famille eskimau-aléoutienne

Aleoute, Intuit

■ Famille gestuelle*

Gestes	Langue des sourds (par pays), Signaux visuels* (militaires)

■ Famille indo-européenne

Anatolien	*Hittite, Lycien, Lydien, Luwien, Palaïque*
Arménien	Arménien, Lomavren
Baltique	Latvien, Lituanien, Prussien
Celtique	Breton, *Cornique, Cumbrien, Galatien, Gaulois,* Gaëlique irlandais, *Manx*, Gaëlique écossais, *Picte*, Gallois
Germanique	Afrikaans, *Anglo Saxon*, Hollandais, **Anglais**, Flamand, *Franc*, Frisien, **Allemand**, *Gothique, Lombard, Vieil Anglais, Vieux Norse*, Norvégien, Scot, Suédois, *Vandale, Visigoth,* Yiddish
Hellénique	*Grec Byzantin*, Grec Classique (Attique), Grec Moderne (Déotique, Katharevoussa), *Koine, Mycénien,*
Illyrique	Albanais
Indien	*Ardhamagadhi*, Assamais, **Bengalais**, Gujerati, **Hindi**, Kashmiri, Konkani, Maldivien, **Marathi**, Nepalais, Oriya, *Pali*, **Punjabi**, Romany (langue tzigane) , *Sanskrit*, Sindhi, Sinhalais, **Urdu**
International	Esperanto, Ido (Esperanto amélioré), Intal, Interglossa, Interlingua, Novial, Romanova, Unish, Volapük
Iranien	*Avestan*, Baluchi, Farsi, Kurdish, Ossetien, Pashto, *Perse*, Tadzhik
Roman (Latin)	Corse, *Dalmatien*, **Français**, **Italien**, Italo-Dalmatien, Occitan, *Latin*, *Oscan*, **Portugais**, Roumain, *Sabin*, Sardinien, **Espagnol**, *Umbrien*
Slave	Bosniaque, Bulgare, Bélarusse, Tchèque, Kashubien, Knaanique, Macédonien, *Slave Orthodoxe*, Polabien, Polonais, Romano-Serbe, **Russe**, Serbo-Croate, Slovaque, Slovène, Sorbien, Ukrainien

■ Famille malayo-Polynésienne

Formosien	Amis, Atayal, Paiwan, Tsou
Melanésien	Fijian, Motu, Yabim
Micronésien	Chamorro, Gilbertais, Marshallais, Nauruan, Palau, Ponapéen, Trukais, Yapais
Polynésien	Hawaiien, Maori, Marquisais, Niuéen, Rapa Nui, Rarotongan, Samoan, Tahitien, Tongan, Tuamotu, Uvea
Occidental	Achinais, Balinais, Batak, Bikol, Buginais, Cham, Igorot, Ilocano, Jarai, Javanais, Madurais, Malaggasy, **Malaisien**, Maranao, Pampangan, Pangasinien, Rhade Sundanais, Tagalog, Visayen

■ Famille nigéro-congolaise

Adamawain	Mbum
Bantou	Ambo, Bemba, Bubi, Bulu, Chagga, Chiga, Chokwe, Duala, Fang, Ganda, Gisu, Hehe, Herero, Kamba, Kikuyu, Kongo, Lingala, Lozi, Luba, Lunda, Lwena, Makonde, Makua, Matebele, Mbundu, Mongo, Nkole, Nyamwezi, Nyanja, Nyoro, Pedi, Ruanda, Rundi, Shona, Sotho, Sukuma, Swahili, Swazi, Thonga, Tonga, Toro, Tswana, Tumbuka, Venda, Xhosa, Yao, Yaundé, Zulu
Oriental	Banda, Gbaya, Sango, Zande
Efik	Efik, Ibibio, Tiv
Ijo	Ijo
Kwa	Adangme, Agni, Baule, Bassa, Ibo, Edo, Ewe, Fanti, Fon, Ga, Grebo, Idoma, Kru, Nupe, Twi, Urhobo, Yoruba
Mande	Bambara, Dyula, Kpelle, Loma, Malinke, Mende, Soninke, Susu, Vai
Voltaic	Bariba, Dagomba, Gurma, Kabre, Mossi, Senufo
Atlantique ouest	Balante, Dyola, Fulani, Gola, Kissi, Serer, Temne, Wolof

■ Famille sino-tibétaine

Sinitique	**Cantonais**, Dungan, Fukienais, Gan, Hakka, Huizhou, Jinyu, **Mandarin**, Min, Min Bei, Min Dong, Min Nan, Min Zhong, Pu-Xian, Wu, Xiang, Yue
Méridional	Miao, She, Yao
Tai	Be, Chuang, Kam-Sui, Lao, Li, Nung, Puyi, Shan, Thai, Tung, Zhuang
Tibéto-Burman	Bodo, Burmais, Chin, Garo, Jonkha, Kachin, Karen, Lahu, Lepcha, Lisu, Lushei, Manipuri, Meithei, Mizo, Moso, Murmi, Newari, Tibétain, Yi

Annexe 6 : Jouez avec d'autres dés

Les joueurs et le Mj peuvent souhaiter utiliser les mécanismes de l'*Action! System* mais avec des dés différents. Si trois dés six (3d6) offrent une courbe de probabilité intéressante, certains joueurs préfèrent les résultats plus linéaires offerts par un nombre de dés plus réduit. Voici quelques indications qui vous permettront d'utiliser l'Action ! System avec différents types de dés.

1d20

Lors des jets de compétence et d'attributs, plutôt que de lancer trois dés à six faces (3d6), utilisez un dé à vingt faces (1d20).

Remplacez les Degrés de Difficulté des règles de base par les valeurs suivantes :

Degrés de Difficulté

Description	*DD*
Facile/Moyen	5
Délicat	10
Assez Difficile	15
Difficile	20
Très Difficile	25
Extrêmement Difficile	30
Quasiment Impossible	35

L'utilisation des valeurs ci-dessus modifie le résultat sur le dé nécessaire pour réussir un jet de compétence ou d'attribut donné, par rapport à la table proposée page 29.

Voici donc une table modifié prenant en compte l'utilisation d'un d20 et des nouveaux Degrés de Difficultés, à titre d'information :

Résultat minimum nécessaire sur le jet dé dés

Attribut +Comp.	Moy. (DD 5)	Dél. (DD 10)	Ass.Diff (DD 15)	Diff (DD 20)	T. Diff (DD25)	Ext.Diff (DD30)	Q.I. (DD35)
1	4	9	14	19	24	29	34
2	3	8	13	18	23	28	33
3	2	7	12	17	22	27	32
4	1	6	11	16	21	26	31
5	Aucun	5	10	15	20	25	30
6	Aucun	4	9	14	19	24	29
7	Aucun	3	8	13	18	23	28
8	Aucun	2	7	12	17	22	27
9	Aucun	1	6	11	16	21	26
10	Aucun	Aucun	5	10	15	20	25
11	Aucun	Aucun	4	9	14	19	24
12	Aucun	Aucun	3	8	13	18	23
13	Aucun	Aucun	2	7	12	17	22
14	Aucun	Aucun	1	6	11	16	21
15	Aucun	Aucun	Aucun	5	10	15	20
16	Aucun	Aucun	Aucun	4	9	14	19
17	Aucun	Aucun	Aucun	3	8	13	18
18	Aucun	Aucun	Aucun	2	7	12	17
19	*Aucun*	*Aucun*	*Aucun*	*1*	*6*	*11*	*16*
20	*Aucun*	*Aucun*	*Aucun*	*Aucun*	*5*	*10*	*15*

L'utilisation d'un seul d20 implique une probabilité linéaire : c'est-à-dire que les chances d'obtenir n'importe quelle valeur sur le dé sont les mêmes (5%). De fait, utiliser 1d20 plutôt que 3d6 rend les jets de dés plus facile pour les personnages possédant des scores peu élevés, mais demande également aux personnages de posséder des scores plus élevés pour réussir des jets Extrêmement Difficiles ou Quasiment Impossibles.

Les modificateurs donnés pour 3d6 sont trop élevés lorsqu'on utilise 1d20. Pour les convertir, divisez simplement les modificateurs par deux et arrondissez à l'unité supérieure. Par exemple, un modificateur de +3 lortsqu'on utilise 3d6 devient un modificateur de +2 (3/2=1,5 arrondi à 2) avec 1d20.

De même, les bonus dus aux Points d'Action passent de +5 à +3 lorsqu'on utilise 1d20

Les dégâts sont toujours déterminés avec des dés à six faces.

2d10

Lors des jets de compétence et d'attributs, plutôt que de lancer trois dés à six faces (3d6), utilisez deux dés à dix faces (2d10).

Les Degrés de Difficultés et les divers modificateurs, y compris ceux conférés par les points d'action, demeurent inchangés.

Les dégâts sont toujours déterminés avec des dés à six faces.

Annexe 7 - Modificateurs de distance

Table etendue : modificateurs de distance

Distance	*Modificateur*
1 m	0
2-3 m	-1
4-5 m	-2
6-15 m	-3
16-25 m	-4
26-35 m	-5
36-50 m	-6
51-100 m	-7
101-150 m	-8
151-200 m	-9
201-300 m	-10
301-400 m	-11
401-600 m	-12
601-800 m	-13
801-1,000 m	-14
1.0-1.5 km	-15
1.5-2.5 km	-16
2.5-3.5 km	-17
3.5-4.5 km	-18
4.5-6.5 km	-19
6.5-10 km	-20
10-14 km	-21
14-20 km	-22
20-27 km	-23
27-35 km	-24
36-50 km	-25
51-100 km	-26
101-150 km	-27
151-200 km	-28
201-300 km	-29
301-400 km	-30
401-600 km	-31
601-800 km	-32
801-1,000 km	-33
1,000-1,500 km	-34
1,000-2,500 km	-35
2,500-3,500 km	-36
3,500-4,500 km	-37
4,500-6,500 km	-38
6,500-10,000 km	-39
10,000-14,000 km	-40
14,000-20,000 km	-41
20,000-27,000 km	-42
27,000-35,000 km	-43
35,000-50,000 km	-44

Les listes suivantes sont des exemples de la façon dont on peut adapter la liste générique de compétences de l'Action! System à un décor de campagne ou un genre spécifiques.

Vous noterez dans ces listes que certaines compétences ont été renommées, déplacées ou tout simplement supprimées.

En outre certaines ont perdu leur indicateur « (Spéc) » ou « (Type) », simplement pour mettre l'accent sur d'autres compétences qui interviennent plus souvent dans le décor de jeu en question.

✋ Le groupe d'attributs Physique est principal

⌛ Le groupe d'attributs Mental est principal

🔧 La compétence requiert un equipement particulier

📜 Equipement improvisé

Liste de compétences de fantasy/médiévales

Les compétences en *italique* sont des Compétences Universelles : tous les personnages les reçoivent gratuitement au niveau 2.

* Indique une suggestion de compétence courante dans les décors médiévaux

† indique une suggestion de compétence courante pour les hommes de la noblesse dans les décors médiévaux ; ‡ indique une suggestion de compétence courante pour les femmes de la noblesse dans les décors médiévaux.

Armes à Distance

- Arbalètes (Spéc) ✋ 🔧
  - (Arbalètes Lourdes, Arbalètes Légères)
- Arcs (Spéc) ✋ 📜
  - (Arcs Courts, Arcs Longs, Arcs Composites)
- Armes à corde (Spéc) ✋ 📜
  - (Atlatl, Bolas)
- Boomerangs ✋ 🔧
- Frondes ✋ 📜

Armes de Contact

- Armes d'hast (Spéc) ✋ 📜
  - (Hallebardes, Lances, Javelots, Ôno, Piques)
- Armes flexibles (Spéc) ✋ 📜
  - (Fléaux, Chaînes, Nunchaku, Cordes, Fouets)
- Couteaux ✋ 📜
- Epées (Spéc) † ✋ 📜
  - (Grandes Epées, Epées Longues, Kenjutsu, Rapières, Epées Courtes, Epées à 2 Mains)
- Haches (Spéc) ✋ 📜
  - (Hachettes, Haches de Bataille, Grandes Haches)
- *Masses/Bâtons* (Spéc) ✋ 📜
  - (Massues, Masses, Tetsubô, Marteaux de Guerre)

Arts & Artisanats

- Art (Type) ✋/⌛ 📜
  - (Peinture, Sculpture, Dessin)
- Artisanat (Type)* ✋ 📜
  - (Charpenterie, Maçonnerie, Vannerie, etc.)
- Cuisine ⌛ 📜
- Joaillerie ✋ 📜
- Travail du métal ✋ 📜
  - (Armurerie, Forge, Fabrication d'armures)

Athlétisme

- *Bagarre* ✋
  - *(remplace le Combat à Mains Nues)*
- Contorsions ✋
- *Escalade* ✋
- *Lancer* (Spéc) ✋
  - (Fléchettes, Couteaux, Pierres, etc.)
- Natation ✋
- Sports (Type) ✋/⌛ 📜

Communication

- Ecriture
- Eloquence (Spéc)
  - (Barde, Discours)
- *Enseignement*
- Négociation (Spéc)
  - (Diplomatique, Politique)
- *Persuasion* (Spéc)
  - (Corruption, Baratin, Séduction, Intimidation)
- Poésie

Concentration

- *Concentration*
- Déduction
- Intuition
- Lecture sur les lèvres
- *Savoir local* (Type)
  - (Ville ou région spécifiques)
- *Vigilance* (Spéc)
  - (Ouïe, Odorat/Goût, Toucher, Vue)

Entreprise

- Commerce
- Estimation
- Industrie
  - *(remplace l'Ingénierie)*
- Intendance
- *Profession* (Type)
  - (Métier spécifique : chevalier, ecuyer, intendant, etc.)

Erudition

- Alchimie
- Médecine ‡
- Géographie (Spéc)
  - (Région ou continent spécifiques)
- Herboristerie
  - *(remplace les Premiers soins)*
- Histoire (Spéc)
  - (Locale, Nationale, Organisation)
- Connaissance (Type)
  - (Sujet spécifique)
- Langue (Spéc)
  - (langue spécifique, *Langue natale)*
- Religion (Type)
  - (Religion spécifique : Chrétienté, Paganisme, etc.)

Nature/Extérieur

- Attelage (Spéc)
- Chasse & Pêche (Spéc)*
  - (Chasse, Pêche, Pièges)
- Connais. des Fées (Spéc)*
  - (Elfes, Pixies, Trolls, etc.)
- Equitation (Spéc) †‡
  - (Par animal : chevaux, chameaux, etc.)
- Orientation (Spéc)
  - (Terre, Mer)
- Pistage
- Soin des Animaux (Spéc)
  - (Par animal : chiens, oiseaux, etc.)

Représentation

- Chant
- Comédie
- Danse (Spéc)
  - (Par culture : Saxonne, etc.)
- Imitation
- Instrument (Type)
  - (Instrument de musique spécifique)
- Jonglerie

Sciences Militaires

- Armes de Siège (Spéc)
  - (Baliste, Catapulte, Trébuchet - *remplace l'Artillerie)*
- Bataille (Spéc)
  - (Ouvertes, Sièges)
- Escarmouche
  - *(remplace la Tactique)*
- Marche forcée
  - *(Nouvelle compétence)*
- Navigation (Spéc)
  - (Petits Bateaux, Grands Navires)

Sociales

- Conversation
- Intrigue †
- *Société* (Type)
  - (Courtisan†‡, Serf*)
- Style
- Symbolisme
  - (Symboles Mystiques, Héraldique†‡, Runes)

Subterfuge

- Contrefaçon (Spéc)
  - (Sceaux & Cachets, Manuscrits)
- Crochetage
- Déguisement
- *Discrétion*
- Filature
- Habileté

Listes des compétences modernes (espionnage/militaire)

Les compétences en italique sont des Compétences Universelles : tous les personnages les reçoivent gratuitement au niveau 2.

* Indique une suggestion de compétence courante dans les décors modernes.

Armes à Distance Simples

- Boomerangs
- Arcs
- Arbalètes
- Armes souples
- Fusils à Harpons
  - *(Nouvelle compétence)*

Armes à Feu

- Armes à poudre noire
- Pistolets
- Carabines
- Fusils
- Fusils automatiques

Armes de Contact

- Haches
- Baïonnettes
- Armes Flexibles (Spéc)
  - Fléaux, Chaînes, Nunchaku, Cordes, Fouets
- Couteaux
- *Masses/Bâtons*
- Armes d'Hast
- Epées

Armes Lourdes

- Armes Automatiques (Spéc)
  - Antiaériennes, Lourdes, Intermédiaires
- Armes Véhiculaires (Spéc)
  - Bombes, Mitrailleuses, Missiles, Roquettes
- Artillerie (Spéc)
  - AAA, Canons, Roquettes, Canon de char d'assaut
- Lance-Missiles (Spéc)
  - Antiaériens, ICBMs, Plate-formes orbitale.
- Lanceurs Portables (Spéc)
  - Lance-Grenades, Armes Antichars, Mortiers.

Arts & Artisanats

- Art (Type)
  - Peinture, Sculpture, Dessin
- Artisanat (Type)
  - Ebénisterie, Maçonnerie, Vannerie, Charpenterie, etc.
- Cuisine (Spéc)
  - Grande cuisine, Exotique, Fast Food, Gastronomique
- Joaillerie
- Photographie
- Travail du métal (Spéc)
  - Fabrication d'armure, Forge, Fabrication d'épées

Athlétisme

- Acrobatie
- Combat à mains nues (Type)
  - *Bagarre* Judo, Karaté, Kung Fu, Lutte, etc.
- Contorsions
- *Escalade*
- *Lancer* (Spéc)
  - Fléchettes, Football, Couteaux, Pierres, etc.
- Natation
- Sports (Type)
  - Base-ball, Basket-ball, etc.
- Vol libre (Spéc)
  - Parapente, Parachute, Aile Delta

Communication

- Ecriture (Spéc)
  - Journalisme, Littérature, Musique, Théâtre, Rapport, Scripts, Discours
- Eloquence (Spéc)
- *Enseignement*
- Négociation (Spéc)
  - Diplomatique, Politique, Situations de crise
- *Persuasion* (Spéc)
  - Corruption, Baratin, Intimidation, Propagande, Romance, Séduction
- Poésie

Concentration

- *Concentration*
- Intuition
- Lecture sur les lèvres
- Méditation
- *Savoir Local* (Type)
  - Ville ou région spécifiques
- *Vigilance* (Spéc)
  - Ouïe, Vision, Odorat/Goût, Toucher

Entreprise

- Bureaucratie
- Business
- Commerce
- Comptabilité
- Economie (Spéc)
- Estimation (Spéc)
  - Type d'objets spécifique (antiquités, tableaux, épées, pierres précieuses, etc.)
- *Profession* (Type)
  - Métier spécifique (avocat, pompier, policier, soldat, etc.)

Erudition

- Connaissance (Type)
  - Sujet spécifique
- Géographie (Spéc)
  - Région ou continent spécifiques
- Histoire (Spéc)
  - Locale, Nationale, Organisation, Mondiale
- Langue (Type)
  - Langue spécifique, *Langue Natale*
- Recherches (Spéc)
  - Internet, Bibliothèque, Médicales, Archives, Enregistrements, Scientifiques
- Religion (Type)
  - Chrétienté, Islam, Judaïsme, Paganisme, Wicca, etc.

Investigation

- Analyse Tactique
- Cryptographie
  - Codage, Informatique
- Déduction
- Interrogation
- Science Policière
  - Empreintes Digitales, Fibres
- Surveillance (Spéc)
  - Micros, Reconnaissance, Planques

Médecine

- Chirurgie (Spéc)
  - Esthétique, Urgentiste, Cardiaque, etc.
- Dentiste
- Médecine (Spéc)
  - Générale, Neurologie, Pédiatrie, Psychiatrie, etc.
- Pharmacologie
- Premiers soins*

Nature/Extérieur

- Attelage
- Chasse & Pêche (Spéc)
  - Pêche, Chasse, Pièges
- Equitation (Spéc)
  - Chameaux, Chevaux, etc.
- Orientation (Spéc)
  - Terre, Mer
- Pistage (Spéc)
  - Animaux, Véhicules
- Soins des Animaux (Spéc)
  - Oiseaux, Chiens, Chevaux, etc.
- Survie (Spéc)*
  - Arctique, Désert, Tempéré, Tropical, Océan.

Représentation

- Chant
- Comédie
- Danse (Spéc)
  - Ballet, Salon, Break, Disco, Claquettes, Tribale, etc.
- Imitation
- Instrument (Type)
  - Instrument de musique spécifique
- Jonglerie
- Ventriloquie

Sciences

- Astronomie
- Biologie
- Chimie
- Mathématiques
- Physique

Sciences Militaires

- Armurerie Moderne (Type)
  - Armes Lourdes, Petites Armes
- Démolitions
- Ingénierie Martiale (Spéc)
  - Ponts, Défenses, Mines, Routes
- Stratégie (Spéc)
  - Batailles Terrestres, Logistique, Batailles Navales, Sièges, Escarmouches
- Tactique (Spéc)
  - Embuscades, Combat Rapproché, Patrouilles, Reconnaissance

Sciences Sociales

- Anthropologie
- Archéologie
- Criminologie (Spéc)
  - (Type de crime - homicide, enlèvement, cambriolage, etc.)
- Politique
- Psychologie (Spéc)
  - (Animale, Comportementale, Criminelle, Conseil, Profilage, etc.)

Sociales

- Conversation*
- Intrigue
- Philosophie
- *Société* (Type)
  - Corporatiste, Etiquette, Militaire, Connais. de la rue
- Style
- Symbolisme
  - Mystique, Logos Corporatifs, Héraldique, Drapeaux

Subterfuge

- Crochetage
- Déguisement
- *Discrétion*
- Filature
- Habileté
- Jeu

Techniques

- Informatique (Spéc)
  - Piratage, Programmation, *Utilisation*
- Electricité
- Electronique (Spéc)
  - Equipements, Communication, Sécurité
- Ingénierie (Type)
  - Architecture, Propulsion, Structures, Transports
- Mécanique (Spéc)
  - Système spécifique (freins, moteurs, etc.)
- Systèmes (Spéc)
  - Communications, Senseurs

Transports

- Conduite (Spéc)*
  - Voitures, Motos, Tracteurs/Semis
- Pilotage (Spéc)
  - Hélicoptères, Planeurs, Jets
- Marine à Moteur (Spéc)
  - Hovercraft, Grands Navires, hors-bord, Sous-Marins
- Marine à Voile (Spéc)
  - Petits voiliers, Grands navires
- Véhicules tractés
  - *(Nouvelle compétence)*

Liste des compétences de science-fiction

Les compétences en italique sont des Compétences Universelles : tous les personnages les reçoivent gratuitement au niveau 2.

* Indique une suggestion de compétence courante dans les décors de science-fiction.

Armes à Distance Simples

- Arbalètes
- Armes souples
- Arcs
- Boomerangs
- Frondes

Armes à Feu

- Armes à poudre noire
- Pistolets à énergie
- Pistolets à projectiles
- Fusils à énergie
- Fusils à projectiles

Armes de Contact

- Armes d'Hast (Spéc)
  - Primitives, Vibro
- Armes Flexibles (Spéc)
  - Primitives, Vibro
- Couteaux
  - Primitifs, Vibro
- Epées (Spéc)
  - Primitives, Vibro
- Haches (Spéc)
  - Primitives, Vibro
- *Masses/Bâtons* (Spéc)
  - Primitifs, Choquants

Armes Lourdes

- Armes de Vaisseau
- Armes Véhiculaires
- Artillerie
- Lance-Missiles
- Lanceurs Portables

Arts & Artisanats

- Art (Type)
  - Peinture, Sculpture, Dessin
- Artisanat (Type)
  - Artisanat spécifique
- Cuisine (Spéc)
  - Exotique, Espèce.
- Joaillerie
- Travail du métal (Spéc)
  - Armes, Armures

Athlétisme

- Acrobatie
- Combat à mains nues (Type)
  - *Bagarre*, Judo, Karaté, etc.
- Contorsions
- *Escalade*
- *Lancer*
- Natation
- Sports (Type)
  - Par sport (Grav-ball, etc.)
- Zéro-G

Communication

- Eloquence (Spéc)
  - Commandement, Discours, Conte
- Ecriture
- *Enseignement*
- Négociation (Spéc)
  - Diplomatique, Politique, Situations de Crise
- *Persuasion* (Spéc)
  - Corruption, Baratin, Intimidation, Séduction
- Poésie

Concentration

- *Concentration*
- Intuition
- Lecture sur les lèvres
- Méditation
- *Savoir Local* (Type)
  - Par cité, région, planète ou système stellaire
- *Vigilance* (Spéc)
  - Ouïe, Vision, Odorat/Goût, Toucher

Entreprise

- Bureaucratie
- Business
- Commerce
- Comptabilité
- Economie
- Estimation
- *Profession* (Type)
  - Par métier (Diplomate, Officier de la marine, Vigile, etc.)

Erudition

- Géographie (Spéc)
  - Par continent, planète ou système stellaire
- Histoire (Spéc)
  - Culture, Organisation, Système stellaire
- Connaissance (Type)
  - Sujet spécifique
- Langue (Type)
  - Langue spécifique, *Natale*
- Religion (Type)
  - Religion spécifique
- Recherches

Investigation

- Analyse tactique
- Cryptographie
- Déduction
- Interrogation

Science policière (Spéc)
Energie, Physique
Surveillance

Médecine

Chirurgie (Spéc)
Esthétique, Cybernétique, Urgentiste, etc.
Dentiste
Médecine
Pharmacologie
Premiers soins

Nature

Attelage (Spéc)
Chevaux, Bœufs, etc.
Chasse & Pêche
Equitation (Spéc)
Guêpes Albiennes, Chevaux, etc.
Orientation
Pistage
Soins des Animaux (Spéc)
Chiens, Guêpes Albiennes, etc.
Survie (Spéc)
Arctique, Désert, Vide, Océan, etc.

Représentation

Chant
Comédie
Danse (Spéc)
(Par type : Ballet, Salon, Populaire, Tribale, etc.)
Imitation
Instrument (Type)
Instrument de musique spécifique
Jonglerie
Ventriloquie

Subterfuge

Crochetage
Déguisement
Discrétion
Filature

Habileté
Jeu

Sciences

Astronomie
Biologie
Chimie
Mathématiques
Physique (Spéc)
Astrophysique, Générale, Nucléaire, Quantique

Sciences Militaires

Armurerie moderne (Type)
Petites Armes, Armes Lourdes
Démolitions (Spéc)
Energie, Traditionnelles

Ingénierie Militaire
Stratégie (Spéc)
Planétaire, Spatiale
Tactique

Sciences Sociales

Anthropologie (Spéc)
Race ou culture spécifiques
Archéologie
Criminologie
Politique
Psychologie (Spéc)
Xéno (espèce), Animale, Comportementale, Criminelle, Conseil, etc.

Sociales

Conversation*
Intrigue
Philosophie
Société (Type)
Corporation, Etiquette, Militaire, Pègre
Style
Symbolisme (Spéc)
Mystiques, Corporations, Insignes de Vaisseaux

Techniques

Astrogation
Electricité
Electronique (Spéc)
Equipements, Communications, Sécurité, Armes
Informatique (Spéc)
Piratage, Programmation, *Utilisation*
Ingénierie (Type)
Architecture, Propulsion, Structures, Transports
Mécanique
Systèmes (Spéc)*
Communication, Senseurs, Armes de Vaisseau

Transports

Astropilotage (Spéc)
Vaisseaux amiraux, Cargos, Chasseurs, Navettes

Navires à moteur
Navires à voile
Pilotage*
Véhicules terrestres*
(remplace la Conduite)

Nom du personnage : _____
Nom du joueur : _____
Campagne : _____
Nom du MJ : _____
Niveau de Campagne :

ATTRIBUTS

Attribut	Score	Jet (attr×2)
FOR	_____	_____+ 3d6
DEX	_____	_____+ 3d6
VIG	_____	_____+ 3d6
PRS	_____	_____+ 3d6
INT	_____	_____+ 3d6
VOL	_____	_____+ 3d6

Dégâts : _____
Poids soulevé : _____

Persuasion + _____
Vigilance + _____

ATTRIBUTS DERIVES

DEF	_____	DEX + 10	**Mod. armure :** _____ **Autres mod :** _____
INI	_____	(DEX+INT)/2	Bonus d'INI : _____ (_____)
ROB	_____	(FOR+VIG)/2	Sonné (VIT/2° : _____
VIT	_____	(VIG×3) + (VOL×2)	Superficielle (VIT×1) _____ Légère (VIG×2)_____
			Grave (VIG×3)_____ Critique (VIG×4)_____
MVT	_____	DEX + (FOR+VIG)/2	Course (MVT×2) _____ Sprint (MVT×4)_____

Nouveau groupe d'attributs

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

AVANTAGES

Avantage	Effet	Coût
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

DESAVANTAGES

Désavantage	Effet	Valeur
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

ARMURE / ZONES PROTEGEES

Armure	Zone	dgts	3d6	Mod.	VA
_____	Tête	×2	3-4	–4	_____
_____	Cou	×1½	5	–6	_____
_____	Mains	×½	6	–3	_____
_____	Epaules	×½	7-8	–2	_____
_____	Bras	×½	9	–2	_____
_____	Poitrine	×1	10-11	–1	_____
_____	Ventre	×1	12	–4	_____
_____	Organes vitaux	×1½	13	–6	_____
_____	Cuisses	×½	14-15	–2	_____
_____	Mollets	×½	16-17	–4	_____
_____	Pieds	×½	18	–3	_____

Note : *Les dégâts sont ajustés après soustraction de la VA.*

COMPETENCES

Coût	Groupe/Compétence	Score	Jet
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____
____	_____	_____	+_____

COMBAT

Attaque/Arme	TAI	FOR	Dégâts		Score
Coup de poing	P	____	_____	C / S	+____
Coup de pied	P	____	_____	C / S	+____
_____	_____	____	_____	___/___	+____
_____	_____	____	_____	___/___	+____
_____	_____	____	_____	___/___	+____
_____	_____	____	_____	___/___	+____
_____	_____	____	_____	___/___	+____
_____	_____	____	_____	___/___	+____
_____	_____	____	_____	___/___	+____

COMPTEUR DE DEGATS

☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
5	10	15	20	25
☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
30	35	40	45	50

Nom du personnage : _____
Nom du joueur : _____
Campagne : _____
Nom du MJ : _____

ILLUSTRATION

DESCRIPTION

Apparence : _____

Personnalité : _____

Aime/déteste : _____

Hobbies : _____
Objectif : _____

Citation : _____

ANTECEDENTS

Famille : _____

Amis : _____

Employeur : _____
Superviseur : _____
Collègues/Contacts : _____

POINTS

Points intiaux	+	Désavantages	+	Expérience	=	Total
_____		_____		_____		_____
Attributs	+	Avantages	+	Compétences	=	Dépensés
_____		_____		_____		_____

EQUIPEMENT / MATERIEL

Matériel	Poids

EVENEMENTS IMPORTANTS

Date	Evénement

EVENEMENTS IMPORTANTS

http://www.hyperactif.fr.st/

ACTION!™
SYSTEM